200 PAGES

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

POUR NOËL : LARA TOUJOURS PLUS «HOTTE»

DÉCEMBRE 2000 NUMÉRO 107 SHENMUE • QUAKE III ARENA • FIFA 2001 • ISS • JET SET RADIO

N° 107 DECEMBRE 2000. 35 F. BELGIQUE: 265 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1200 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10.500 L. CANADA: 10 $. REUNION: 42 FF. - ISSN 1162-8669

ENFIN DES JEUX PS2

17 TESTS

Increvable Lara

La Dreamcast au mieux de sa forme

- Shenmue
- Metropolis Street Racer
- Quake III Arena
- Dino Crisis
- Jet Set Radio...

T 6745 - 107 - 35,00 F

RIEN A FOOT DE NOËL

ISS

FIFA

LES DÉMONSTRATIONS AUCHAN*

Mercredi 29 novembre
Ridge Racer 5 - PS2

Mercredi 29 novembre
SSX - PS2

Samedi 2 décembre
FIFA 2001 - PS2

Mercredi 6 décembre
Jet Set Radio
DC

5 % DE REMISE
SOUS FORME DE BONS D'ACHATS

Dès le 1er octobre, et jusqu'au 31 décembre 2000, cumulez 1000 frs d'achat et plus par carte Auchan sur les jeux vidéo et les accessoires pour consoles, et recevez chez vous un bon d'achat égal à 5 % du montant total*. Ce bon d'achat sera valable sur vos prochains achats d'accessoires et de jeux vidéo entre le 15 janvier et le 31 mars 2001. Il vous sera adressé par courier à partir du 8 janvier 2001. Voir conditions en magasins.

* Hors consoles.

Samedi 9 décembre
Moto Racer World Tour
PSX

Samedi 16 décembre
Dead or Alive - PS2

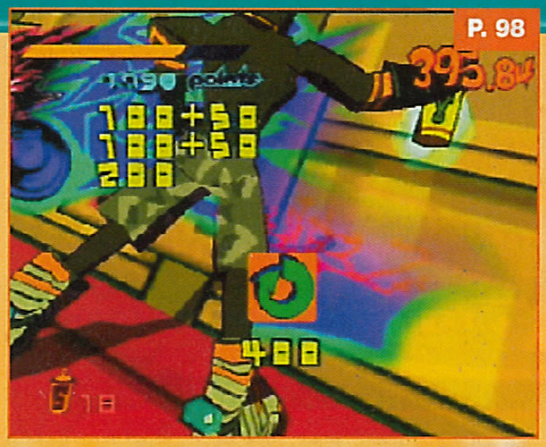
Mercredi 13 décembre
Quake 3 - DC

Mercredi 20 décembre
Legend of Zelda - N64

* magasins affichant l'opération

Conception & réalisation : Partenaire média - Tél : 01 49 88 65 65

Auchan



TOP ! La Dreamcast s'illustre une nouvelle fois avec des titres impressionnants, dont les très attendus Quake III Arena, Silent Scope, Shenmue, Metropolis Street Racer, Dino Crisis, Mr Driller, Tony Hawk's Pro Skater, Jet Set Radio (notre photo), Chicken Run... et bien d'autres jeux encore. Voilà qui ne va pas faire plaisir à tout le monde !

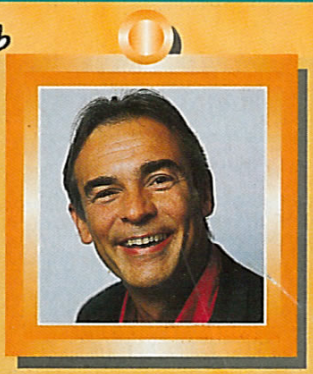
FLOP ! Comment ne pas être déçu par Timesplitters sur Playstation 2 ? Ce Doom-like sans goût pêche par un graphisme approximatif (aliasing, scintillement des blancs), par un manque total d'interactivité avec les décors (pas de porte à ouvrir, pas d'interrupteur à actionner) et surtout par un mode Solo complètement bâclé ? Seul le mode Multijoueur fait effet... c'est bien peu !

Mégahit Consoles+

Vous l'aurez compris, seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et que ce titre mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants du moment. Si vous êtes amateur du genre, ils ne doivent pas vous échapper !

Très rares sont les jeux classés Consoles+ d'or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie bien évidemment qu'il fait partie des tops de sa catégorie et qu'il est une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

d'or Consoles+



EDITO

Après avoir fait le point sur le lancement de la Playstation 2 le mois dernier, parlons un peu de la Dreamcast.
Vous ne trouvez pas qu'elle a drôlement la pêche la Dreamcast, pour une console que beaucoup jugeaient condamnée dès sa sortie ? L'été dernier, certains éditeurs annonçaient qu'ils ne développeraient plus de jeux pour cette machine qui, selon eux, devait être balayée par la sortie de la PS2. J'en étais venu à douter de l'avenir de cette console, jusqu'à ce que je découvre les nouveautés Dreamcast de cette fin d'année ! Shenmue, Tomb Raider V, MSR, Dino Crisis, Quake III Arena, Tony Hawk's 2, Capcom VS SNK, Super Runabout, Silent Scope, etc. Que des bons jeux ! Je n'irai pas préjuger de l'avenir de la Dreamcast, mais il me semble qu'avec des réalisations de cette qualité, Sega ne manque pas d'atouts pour se maintenir dans la compétition. Du reste, après une période de stagnation, les ventes de la Dreamcast sont en hausse aux USA et en Europe.
En tout cas, la compétition reste ouverte. Le tournant déterminant de ce nouvel épisode de la guerre des consoles devrait se situer fin 2001. Nous assisterons alors à un bel affrontement entre Sony, Nintendo, Microsoft... et Sega !
Pour la cinquième année consécutive, nous voyons arriver un nouveau Tomb Raider à Noël (il paraît que c'est le dernier, mais ça fait deux ans que l'on nous annonce la fin de la série !). Ce cinquième épisode est un bon jeu et c'est le plus beau de la série, mais il n'apporte toujours pas grand-chose de neuf. Mais comment résister à la belle Lara quand Core nous offre de si belles illustrations ? Lara se retrouve donc encore une fois en couverture de Consoles+ avec un nouveau look à la Matrix. Même morte, Lara Croft a toujours autant la pêche !

Alain Huyghues-Lacour

TESTS, MODE D'EMPLOI

Pour ne pas qu'il y ait de confusion entre les tests officiels et les tests de jeu import, un drapeau vous signale l'origine du titre : français, japonais ou américain. Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix quand il y en a : un jeu japonais, même si c'est rare, peut contenir des textes ou des voix en anglais. Enfin, sachez que la note d'intérêt du jeu ne correspond pas à la moyenne des notes attribuées aux musique, bruitages, maniabilité et autres catégories. Depuis quelque temps, Consoles+ s'efforce de baisser les notes d'intérêt qui ont tendance à dépasser trop souvent les 90%. Un jeu qui obtient la note de 80% est un bon jeu...

SOMMAIRE

NOËL EN DÉCEMBRE, DES JEUX TOUTE L'ANNÉE

PREVIEWS

007 RACING ..... PS 61
AERO DANCING I ..... DC 37
ALEXANDER THE ROAD TO PERCIA ..... DC 36
AQUA PANIC ..... DC 32
ARMY MEN AIR ATTACK 2 ..... PS 51
BLOODY ROAR 3 ..... ARCADE 29
C12 ..... PS 58
COMMANDO 2 ..... DC/PS2 53
CULDCEPT II ..... DC 33
DIGIMON WORLD ..... PS 61
DNA PS2 18
DREAM STUDIO ..... DC 24
DUCATI WORLD ..... DC/PS 54
F1 CHAMPIONSHIP SAISON 2000 ..... PS2 46
FERRARI 355 2 ..... ARCADE 16
KING'S FIELD IV PS2 22
KURI KURI MIX PS2 28
LAKE MASTERS EX PS2 30
MACROSS M3 ..... DC 15
MUNCH'S ODYSSEE ..... XBOX 50
PANZER FRAME J-PHOENIX PS2 39
POOL MASTER PS2 60
POWER JET RACING 2001 ..... DC 14
RAYMAN REVOLUTION PS2 58
RECORD OF LODOSS WAR ..... DC 49
SAKURA TAISEN 3 ..... DC 26
SAMBA DE AMIGO ..... DC 64
SEGA MARINE FISHING ..... DC 62
SONIC ADVENTURE 2 ..... DC 08
SONIC SHUFFLE ..... DC 40
SPORTS JAM ..... ARCADE 20
STUNT GP DC/PS2 48
STUPID INVADERS ..... DC 57
TECHNITIX PS2 38
TOY RACER ..... DC 60
UEFA DREAM SOCCER ..... DC 62
VIRTUA STRIKER 3 ..... ARCADE 12

TESTS

En noir, les Mégahits.
En or, les Consoles+ d'or.

ALADDIN LA REVANCHE DE NASIRA ..... PS 104
AUSTIN POWERS OH BEHAVE ! ..... GBC 166
CAPCOM VS SNK ..... DC 134
CHICKEN RUN ..... DC/PS 130
CRASH BASH ..... PS 154
DAFFY DUCK N64 126
DANCING STAGE EUROMIX ..... PS 132
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX ..... DC 162
DINO CRISIS 2 ..... PS 84
DINO CRISIS ..... DC 106
DONALD COUAK ATTAK ..... PS 148
DONKEY KONG COUNTRY ..... GBC 161
DYNASTY WARRIORS 2 ..... PS2 76
ETERNAL EYES ..... PS 160
F1 RACING CHAMPIONSHIP N64 144
FANTAVISION PS2 166
FIFA 2001 ..... PS 91
FIFA 2001 ..... PS2 116
GRADIUS III ET IV PS2 158
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER ..... PS 140
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER PS2 102
INTERNATIONAL TRACK & FIELD PS2 138
JET SET RADIO ..... DC 98
KAO LE KANGOUROU ..... DC 146
LA MISSION DES SCHTROUMPFS ..... GBC 166
LA ROUTE D'ELDORADO ..... PS 150
LE MONDE NE SUFFIT PAS ..... PS 124
LOONEY TUNES SPACE RACE ..... PS 166
MARIO PARTY 2 ..... N64 92
MARIO TENNIS N64 120
MICKEY'S SPEEDWAY USA N64 108
MIDNIGHT CLUB PS2 166
MILLE MIGLIA ..... PS 159
MOTO GP PS2 152
MR DRILLER ..... DC 101
MSR ..... DC 88
NHL 2001 ..... PS2 87
ORPHEN PS2 128
POKEMON PUZZLE LEAGUE N64 81
PURE RIDE MTV SNOWBOARD 2 ..... PS 166
QUAKE III ARENA ..... DC 114
RAINBOW SIX ..... GBC 166
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 ..... PS2 75
RIDGE RACER V PS2 97
SHEEP ..... PS 136
SHENMUE ..... DC 72
SILENT SCOPE DC/PS2 94
SMUGGLER'S RUN PS2 151
SPEEDBALL 2100 ..... PS 112
SSX PS2 82
SUPER RUNABOUT ..... DC 142
TEKKEN TAG TOURNAMENT PS2 113
TIME SPLITTERS PS2 110
TOM & JERRY ..... GBC 166
TOM & JERRY ..... PS 166
TOMB RAIDER SUR LES TRACES DE LARA CROFT ..... PS 78
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 ..... DC 122
TOY STORY 2 ..... DC 166
WILD WILD RACING PS2 156
YEAH YEAH TENNIS ..... PS 166

P. 88

Metropolis Street Racer
sur Dreamcast est une incroyable simulation de course en ville : 250 épreuves, une cinquantaine de voitures et des graphismes ultra réalistes. Qui dit mieux ? "Mieux !" (Switch).

P. 78

Le nouveau Tomb Raider

débarque sur Playstation, et, avec lui, les formes toujours plus généreuses de la pneumatique Lara. Rââââh lovely !

JAPON 7

La fin de l'année va être chaude au Japon, car les nouveautés arrivent au grand galop : Sonic Adventure 2, Virtua Striker 3, Ferrari F355 2 ou encore King's Field IV vont faire mal, très mal ! Un conseil, mettez de l'argent de côté pour les mois à venir...

NEWS 45

L'info principale du mois, c'est Munch's Odyssee qui passe sur XBox et qui claque la porte au nez de Sony ! Dans ce numéro également, Toy Racer, Samba de Amigo, F1 2000 ainsi que le nouveau Rayman sur Playstation 2.

TESTS 71

Telle une avalanche, les jeux déferlent à 200 à l'heure sur toutes vos consoles : Shenmue (DC), Ready 2 Rumble 2 (PS2), Tomb Raider V (PS), MSR (DC), Dino Crisis 2 (PS), Quake III Arena (DC), Fifa 2001 (PS/PS2), Tony Hawk 2 (DC), Mario Tennis (N64), Donkey Kong Country (GBC)... tous aux abris !

REMERCIEMENTS: Micromania, Power Games et Sunrise. Apacabar pour ses logiciels de création graphique, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci aussi à Eliotrope, Gilles (The One), Danièle (The Only One) et Séverine (The Other One).

Couverture Tomb Raider, sur les traces de Lara Croft. ©Core Design 2000.

CONCOURS ZELDA MAJORA'S MASK

Après les CD audio du jeu Perfect Dark sur Nintendo 64, Nintendo offre 100 T-shirts inédits de Zelda Majora's Mask aux dessinateurs du courrier de Consoles+. Tous les dessins publiés verront leur auteur récompensé. Un conseil : n'oubliez pas de joindre vos coordonnées complètes avec votre œuvre... Ce serait dommage, non ?

P. 116

Fifa 2001

sur Playstation 2 est un vrai bonheur pour tous les amateurs du ballon rond. Prise en main excellente, graphismes fins et détaillés... Un jeu comme on aimerait en voir plus souvent.

Ferrari F355 2

Quelques mois seulement après la sortie sur Dreamcast du premier volet, la suite est déjà fin prête et devrait arriver au Japon courant janvier 2001. L'année s'annonce excellente !

P. 16

"Non, je ne suis pas un accro de la Kro !" ©Zano 2000

P. 114

Quake III Arena

sur Dreamcast n'a rien à envier aux versions PC... mieux, on pourra s'affronter en réseau et se fritter la tête entre connectés, de chez soi, les fesses bien enfoncées dans son fauteuil. Quel pied !

TIPS 175

"Rien ne sert de faire mes tips en avance, de toute façon, je les rendrai en retard..." © Switch 2000.

TROMBINOSCOPE 186

Quatrième, et dernière (?), apparition d'Edmond le démon. De nouvelles victimes qui ne sont pas au bout de leurs surprises...

COURRIER 188

Comment booster son traîneau...

P. 72

Shenmue

sur Dreamcast sort enfin en version officielle. Le plus beau jeu du moment repousse les limites de la Dreamcast et nous offre une tranche de vie à la japonaise pas piquée des sushis !

SKATE STATION™

SKATE POUR PLAYSTATION 1 ET 2™

NOUVEAUTE !!!

MARRE DE JOUER AVEC UNE MANETTE !!!

***Le SKATE STATION est compatible avec tous les jeux de glisse sur Playstation™, utilisant une planche (Skate, surf, snowboard ...)**

***Le SKATE STATION est composé d'une planche et d'une télécommande vibrante, qui reprend toutes les touches d'une manette traditionnelle (fonctionne sans piles).**

*Playstation 1 et 2 sont des marques déposées par SONY
*Skate Station est une marque déposée par Bigben Interactive.

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

JAPON

Le Japon, c'est une terre de mystère. De ce pays nous vient des nouvelles du monde des jeux vidéo les plus alléchantes. Ce mois-ci, avec DNA (en illustration ici), Ferrari F355, Challenge 2 et King's Field IV, on pourra dormir plein de rêves en tête, en attendant ces hits qui nous arriveront dans quelques temps peut-être, en France.

SONIC ADVENTURE 2

DREAMCAST

● Sega/Mars

La première aventure de la mascotte de Sega avait en partie levé le voile sur les potentialités de la Dreamcast. Ce fut aussi l'une des meilleures ventes à ce jour sur cette console. Ce deuxième épisode fera-t-il mieux ?

Montré pour la première fois lors du dernier E3 de Los Angeles, Sonic Adventure 2 nous offre une démonstration détaillée des possibilités de la machine. En effet, outre la complexité de la 3D et la rapidité de déroulement du jeu, on découvre une qualité de texture rarement égalée sur les consoles de nouvelle génération. Comme quoi, c'est utile d'avoir beaucoup de mémoire ! Les stages sont très élaborés, dans le but de créer des effets spectaculaires, comme des chutes vertigineuses à fond la caisse. On sait déjà que quatre persos sont du voyage : Sonic, Knuckle, Dr Eggman et les petits Ciaos. Devraient s'y ajouter pas moins de cinq nouvelles têtes, tirées des différents épisodes de la saga sur l'ensemble des plates-formes. Dr Eggman opposera à Sonic une foule de machines, mais aussi une sorte de Dark Sonic très redoutable. Concernant les Ciaos, il faudra toujours les rassembler dans un lieu donné. Ils seront doués d'émotion et l'on pourra communiquer avec eux. Du reste, tout un aspect de ce Sonic Adventure 2 a été développé autour de ces créatures qu'il faudra prendre en charge et soigner. Des mini-jeux seront une nouvelle fois accessibles via le VM, tandis que d'autres ont été inclus dans le jeu lui-même.

Les joies du "grind"

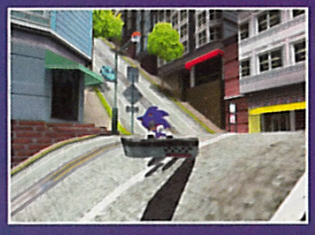
Sonic veut être digne de sa fougueuse réputation, et le Sonic Team l'a habillé pour l'occasion : à l'image d'un Jet Set Radio, le hérisson bleu se voit doté de chaussures spéciales pour s'adonner aux joies du "grind". Le héros peut ainsi accomplir une foule de figures en utilisant la plupart des éléments des décors. Il pourra aussi surfer et dévaler les pentes de San Francisco. La séquence où l'on voit Sonic s'élancer dans le vide depuis un hélico avec son surf aux pieds est impressionnante ! Des passages subaquatiques seront aussi au menu. Bref, Sega ne veut pas louper l'anniversaire de Sonic et tente de frapper un grand coup. Si le spectacle est d'ores et déjà assuré (et de quelle façon !), on est assez anxieux à propos de la jouabilité, un des points faibles du premier épisode.

Ah ! un Ciao !

Les plates-formes ne sont pas oubliées.

SURFER EN HÉLICO

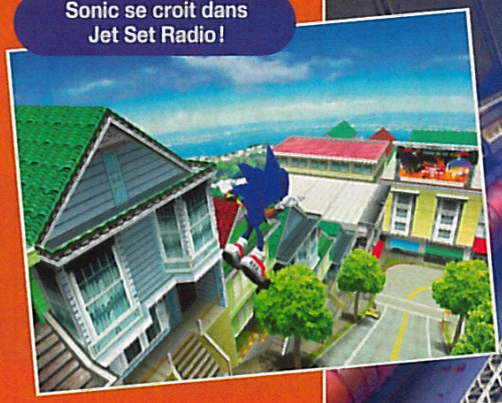
Un moment hallucinant ! Sonic se jette d'un hélico à haute altitude pour atterrir dans le stage de San Francisco équipé de son surf. Switch s'est mis en tête de faire pareil ! Arrêtez-le !



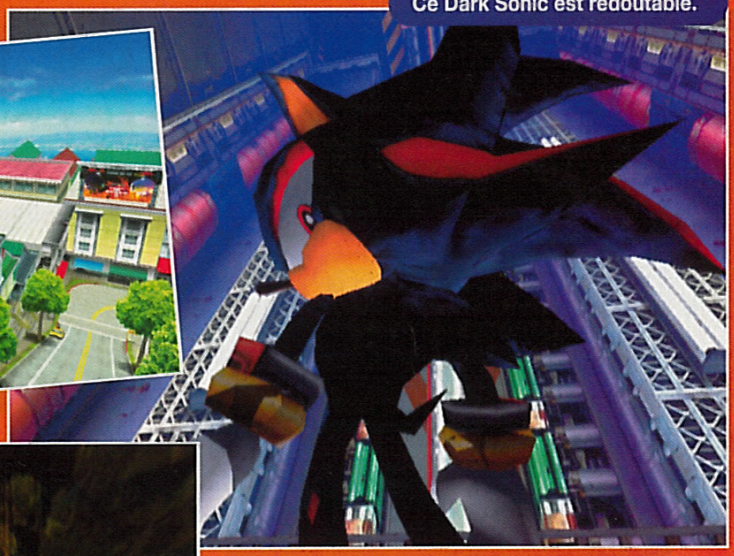
Eggman serait-il jouable ?

Eggman lâche son Dark Sonic...

Sonic se croit dans Jet Set Radio !



Ce Dark Sonic est redoutable.



Knuckle peut escalader les falaises.

Sonic court mais fait aussi du "grind" !

Le rendu du bois est incroyable !

Knuckle se prend pour feu le commandant Cousteau.

SONIC ADVENTURE 2

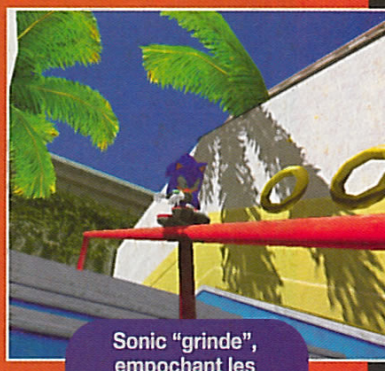
Nouvelles chaussures, nouvelles actions !

Eggman est toujours bien armé.

Les Ciao sont doués d'émotions.

La visée laser est bien pratique.

Soignez vos Ciaos !

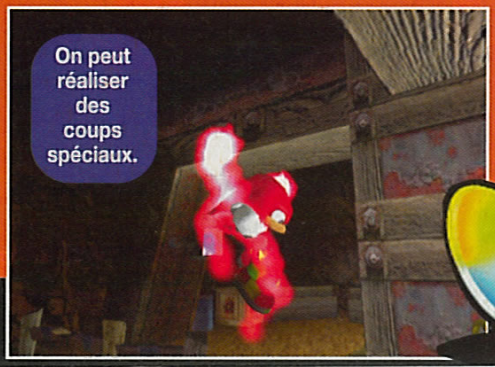

Sonic "grinde", empochant les anneaux !

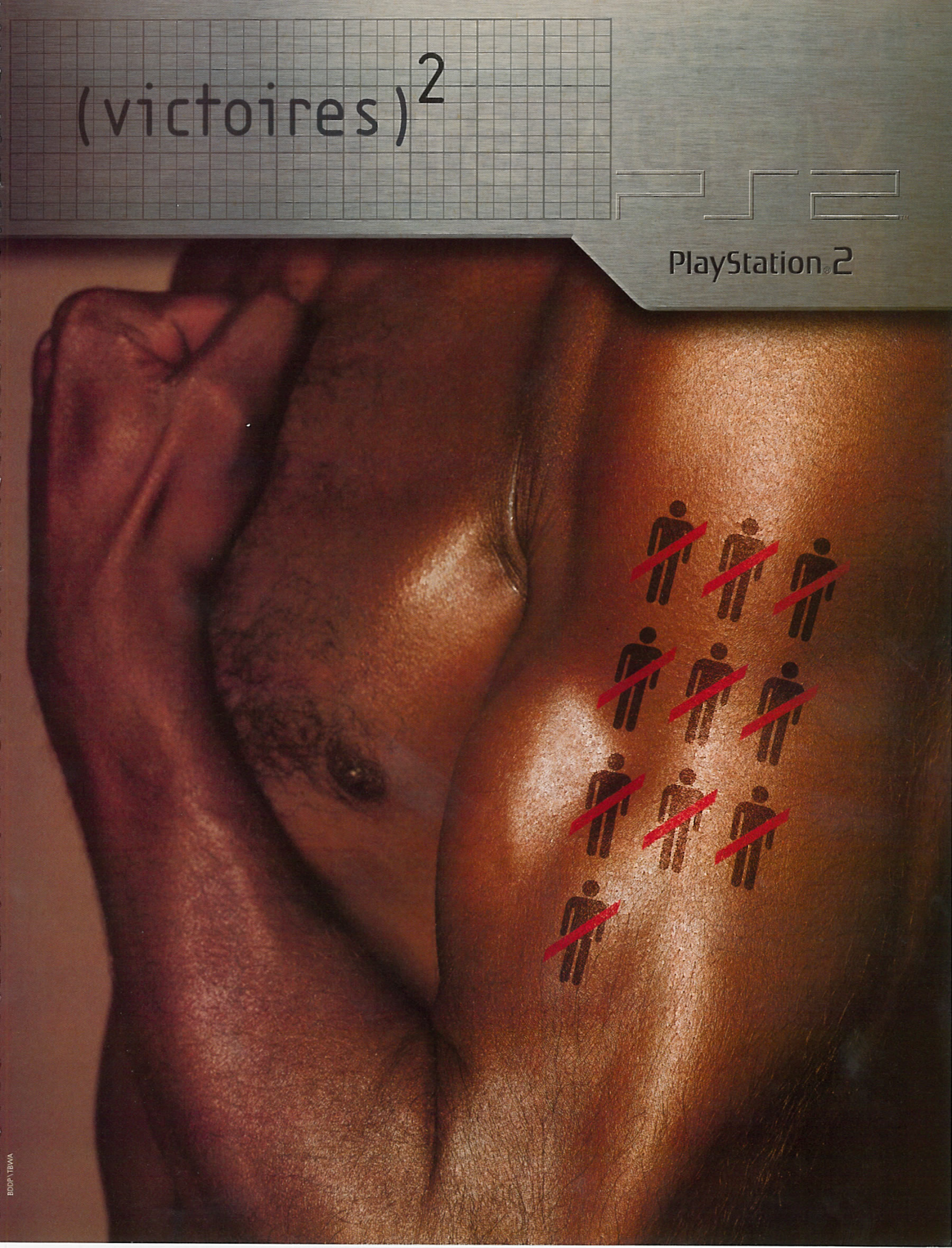
Gare au tournis !

Du Bump Mapping à foison !

BON ANNIVERSAIRE !

Sonic est apparu pour la première fois le 23 juin 1991, sur Genesis aux USA. Il a ensuite été converti pour la Megadrive japonaise le 26 juillet de la même année. L'Europe vient un peu plus tard. On compterait pas moins de 86 jeux basés sur la mascotte de Sega, sur l'ensemble des plates-formes de la marque. Ce Sonic Adventure 2 sera donc le 87e titre, dix ans après le tout premier épisode. Il est développé entièrement aux USA, à San Francisco, par le Sonic Team USA, une branche de la société mère située à Tokyo.


On peut réaliser des coups spéciaux.

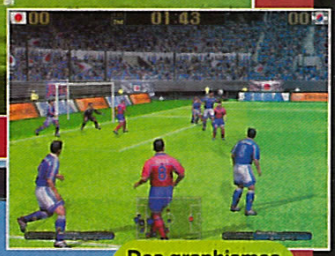

(victoires)2
PlayStation 2
BDDP\TBWA

VIRTUA STRIKER 3

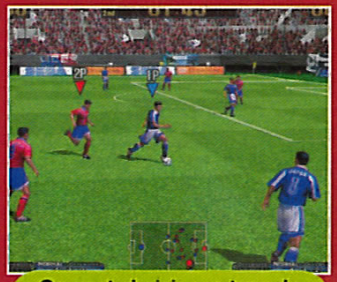
Longtemps réduite à de multiples évolutions du deuxième volet, la série Virtua Striker accouche enfin d'un troisième épisode.

Présenté lors du dernier Sega Private Show, ce troisième épisode de la simulation de foot de Sega conserve de nombreux points qui ont fait leurs preuves auparavant. Par exemple, le jeu garde les commandes simplifiées à trois boutons et un système toujours très orienté arcade. Satoshi Mifune, le père de la série, est encore en charge du projet. Il a quitté l'AM2 avec Toshihiro Nagoshi pour fonder Soft R&D #4, devenu depuis Amusement Vision.
Le jeu tourne sur la Naomi 2, en gros une carte d'arcade 4 fois plus puissante que la simple Naomi. Mifune a révélé que le jeu en était à 50 % de son développement avec le programme terminé à plus de 70%, alors que l'aspect graphique est tout juste entamé. Ce Virtua Striker intègre 10 fois plus de données liées aux animations (Motion Capture) des joueurs, des spectateurs et des autres intervenants. Le nombre de polygones a été sensiblement accru, mais Mifune n'en mettra pas trop, de peur que le jeu perde en lisibilité. Le contenu sera revu pour coller au championnat 2001.
Maintenant que les Japonais connaissent mieux le foot, les règles ont enfin été étoffées : cartons jaune et rouge, hors-jeu, etc. Les premiers films de démo sont prometteurs, même si les graphismes sont encore similaires au deuxième volet. Mais l'aspect général devrait pas mal changer dans les prochains mois, quand l'équipe s'attaquera sérieusement à l'aspect visuel.

Un stade bien détaillé !


Des graphismes encore à 20 %

Des règles enfin à la hauteur !


On peut choisir son type de formation(4-4-2 ou 4-3-3, etc.).

Un banc de touche animé !

L'éternelle rivalité Japon/Corée du Sud.

La nuit est tombée !

Japon, champion d'Asie 2000 !

ARCADE

● Sega/Début 01

(enfin)2
PS2
PlayStation 2
SONY
PS2
PlayStation 2
BDDP \ TBWA

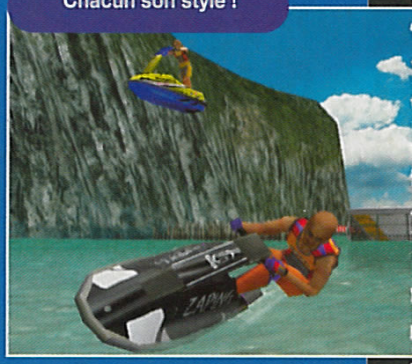
POWER JET RACING 2001

Nintendo avait inauguré sa 64 bits avec Wave Race. Voilà que CRI enfourche aussi le jet-ski.

DREAMCAST

● CRI/2001

Le jet-ski est une sorte de moto des mers. CRI veut produire un jeu à la hauteur des meilleures courses automobiles 3D, mais sur l'eau. On choisit son perso parmi les six proposés. Chacun possède un style et des caractéristiques très différentes. Le but est de parcourir le circuit dans un temps donné. Il existe treize stages, offrant une variété de situations : ville (New York), cavernes, cascades abruptes et rapides, mer des Caraïbes avec les dauphins, rivières, etc. Il n'y a pas vraiment de trajectoire idéale car les courants évoluent en temps réel. Voici donc une donnée à surveiller pour ne pas perdre de temps. Il y a des rampes qu'on peut ne pas emprunter pour économiser des secondes si on n'est pas sûr de soi. Sinon, en profiter pour réaliser des figures vous rapportera des crédits de temps. D'autres obstacles viendront gêner le joueur. Entre autres, les cinq adversaires qui coupent sa trajectoire. Il existe plusieurs modes dont le principal, Championship Mode. Il se divise en trois catégories (1st Heat, 2nd Heat et Finals). A chaque fois, le niveau de difficulté évolue (intelligence des concurrents, obstacles, etc.). Le Time Attack Mode fait partie des classiques. Le VS Play Mode permet à deux joueurs de s'affronter sur le même écran. Des mini-jeux permettent de s'entraîner sur les techniques de base. Les commandes sont très simples : un bouton d'accélération et le joystick. Par combinaison des deux, on obtient des figures (Loop, Barrel Roll, Sub Marine, etc.). Il est possible de sauvegarder ses Replay sur le VMS puis de les visionner dans le Replay Theater. Enfin, CRI prévoit d'utiliser le modem de la console pour offrir du jeu on-line, mais rien n'est encore décidé.



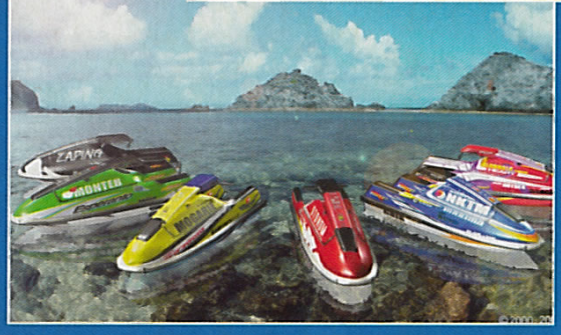
Chacun son style !

Remarquez que les pieds sont dans l'eau !

Tous lancés comme des furieux !

On est bien à New York !

La machine s'enfonce sous l'eau.



Et un Loop ! Un !

MACROSS M3

Si Gundam est archi-exploité dans le monde du jeu vidéo, Macross l'est beaucoup moins, peut-être en raison de son monde assez particulier, moins militaire.

DREAMCAST

● **Shoeisha/Déc.**

Sous l'impulsion de Shoeisha, Macross, frappé du logo M3, débarque sur Dreamcast sous la forme d'un shoot 3D. On retrouve deux figures emblématiques de la saga, Maximilian et Milia, dans une guerre qui les oppose à nouveau contre les Zantradies. On trouve aussi les fameux Valkyries, des "transformers" pouvant adopté trois formes (avion, avion-robot et robot). Outre des modèles connus comme le VF-4, le VFX-11 et le VF-IJ, on a droit à de l'orignal, histoire de relancer l'intérêt. La partie combat repose principalement sur le gun et les missiles, mais il est possible d'entrer des commandes particulières (toujours faciles), appelées Technical Command pour accéder à des attaques spéciales. Si le détail des modes de jeu n'est pas encore connu, un Scénario devrait donner droit à une histoire originale divisée en missions et soutenue par des cinématiques splendides en dessin animé. Ces dernières sont l'œuvre de l'équipe qui a assuré les dernières séries télé de "Macross". A l'issue du briefing, on peut choisir son appareil et l'équiper d'options "plug-in" pour l'améliorer et personnaliser un peu le tout. Les affrontements ont aussi bien lieu en plein ciel que sur terre, parfois dans des villes. Comme le jeu se déroule dans un espace à 360 degrés, Shoeisha a pensé à un système pour simplifier les combats. En pressant un bouton, on peut locker tous les ennemis devant soi. Le nombre de cibles gérées n'est pas donné, mais il serait très important (16 ?). Il y aurait cependant une limitation à ce système, histoire que l'action ne perde pas en intérêt, mais on n'en connaît pas encore les détails.

Miria

Pilote

FERRARI 355 2

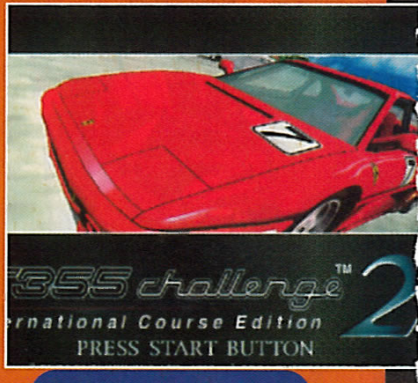
Le premier fut un des projets les plus coûteux de Sega en arcade, mais ses ventes furent décevantes, enfonçant l'AM2 dans la crise. Ce second volet pour Super Naomi est incompréhensible...

Ferrari 355 repose sur l'utilisation de la licence du même nom. La borne dessinée avec l'aide des stylistes Ferrari est l'une des plus onéreuses jamais mises, recréant un habitacle fermé de voiture avec tout ce qu'il faut. Il y a trois écrans mais force est de constater qu'on n'utilise pratiquement que celui du centre. Des boutons d'aides permettent de niveler la difficulté du jeu en allouant des fonctions automatiques au jeu (freinages, etc.). Une imprimante livre un rapport sur les performances au joueur en fin de partie (version Deluxe). Cette suite conserve la borne en l'état mais sous une livrée jaune au lieu du rouge original. Comme auparavant, les musiques rocks ne collent pas à la volupté d'une Ferrari et gâche un peu le bruit du moteur. Axé 100 % simulateur, le jeu ne donne pas une bonne impression de vitesse. Les fans de course à la Ridge Racer ou Sega Rally passeront leur chemin.

Techniquement, on trouve quatre cartes Naomi pour gérer le tout. L'AM2 appelle cela la Naomi Multi, mais tout le monde connaît mieux cette configuration sous le nom de Super Naomi. En mode Compétition, on se bat contre des Ferrari 355, unique modèle présent dans ce jeu. L'intelligence du navigateur est dite améliorée. La version Twin de la borne offre un slot pour insérer un VM et étudier ses performances à la maison sur sa Dreamcast. Enfin, de nouveaux circuits font leur apparition : Fiorano, Laguna-Seca, Sepang, Nurburgring et Atlanta. Au total, neuf tracés sont ajoutés à ceux du premier volet. Attention, le relief est très présent et influe sur le comportement routier de la voiture.

Le comportement est réaliste.

Des boutons d'aide bien pensés.



Fallait-il un second volet ?

Le relief tient un grand rôle.

Une interface parfaite.

Une version DC à l'horizon ?

ARCADE

● AM2-CRI/Janvier

GAGNEZ

Des gants de boxe dédicacés par Mike Tyson (valeur 1500 F TTC)
100 t-shirts griffés Mike Tyson (valeur 150 F TTC)
en appelant le 08 92 68 90 85**

TYSON!

42 KO*, VOUS ETES LE PROCHAIN

Soyez Mike ou affrontez-le !
Battez-vous contre le champion et une tonne d'adversaires impitoyables pour votre accession au titre suprême. Ou, incarnez Tyson, et ressentez ce que c'est que d'assommer la terre entière !

C'est réel ! C'est féroce !
Le réalisme incroyable inclut des effets sonores, du sang, des chocs faciaux et de la sueur. Des niveaux de récupération individuels peuvent provoquer la chute d'un champion blessé.

Défiez le monde !
106 boxeurs, 16 rings, jusqu'à 8 joueurs et trois modes de jeu incluant les modes Compétition, Tournoi (combats éliminatoires) et Mondial : management stratégique d'un boxeur avec entraînement, diététique et calendrier des combats.

Envoyez-les au tapis !
Possibilité de booster vos coups pour augmenter les dégâts - ébranlez ainsi vos adversaires puis regardez-les vaciller et tomber sous les feux de la rampe.

PlayStation

** Règlement déposé chez Maître Giovannone, Huissier de justice à Lyon, disponible à l'adresse du jeu : Jeu Mike Tyson Boxing BP 1215 69611 Villeurbanne Cedex. Remboursement forfaitaire de l'appel (sur la base de 2 mn) et des frais d'envoi à la même adresse. Jeu gratuit et sans obligation d'achat du 02/11/00 au 11/01/01. 2,21 F TTC/mn

www.codemasters.com

POUR TOUS PUBLICS

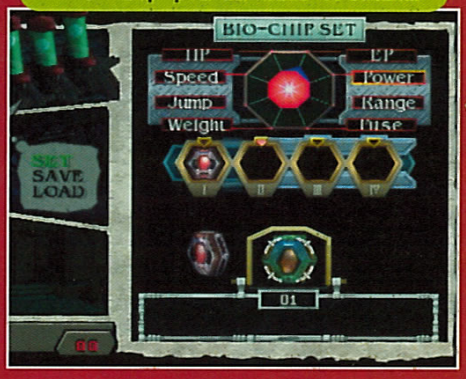
Codemasters®
GENIUS AT PLAY™ ***

© 2000 The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") All Rights Reserved. "Codemasters"™ and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Mike Tyson Boxing"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Mike Tyson"™ is a trademark of Mike Tyson Enterprises. Mike Tyson's name and image are used under license. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. ***LE GENIE DU JEU * au 19/10/00

DNA

Quasiment exclusivement tourné vers le monde du portable, avec une forte prédominance pour le téléphone i-Mode de Docomo, on n'attendait plus Hudson sur console de salon.

Un "bio chip" pour de nouvelles actions.

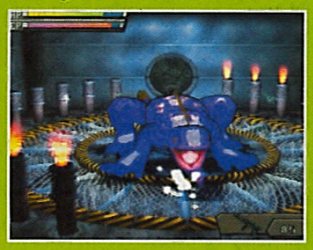


PLAYSTATION2

● Hudson/Déc.

QUE DE BOSS!

L'affrontement avec le boss de fin se déroule toujours en espace fermé et de manière assez classique, rappelant les bons vieux jeux d'antan sur 16 bits.

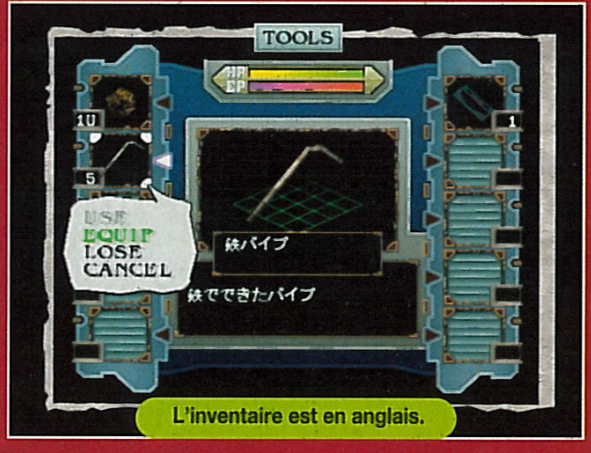


On savait qu'un nouveau Bomberman était en préparation sur PS, DC et PS2. Du coup, l'arrivée de ce DNA sur PS2 a de quoi surprendre.
DNA a une double signification dans ce jeu. En effet, des monstres sont mis au point par manipulation génétiques de DNA (acide désoxyribonucléique), le tout aux fins d'un labo mal éclairé. Il faudra bien sûr remettre de l'ordre dans ce bazar, tout en tapant au passage sur ces pauvres bestioles. DNA veut aussi dire Dark Native Apostle (le titre du jeu en fait)...
On visualise l'action en vue isométrique. A certains moments, on peut se voir proposer différentes caméras. Il est possible de faire tourner l'écran de jeu à droite ou à gauche en conservant toujours le héros comme centre. Le héros a un bras droit cybernétique dans lequel il peut insérer des bioprocesseurs (bio chips) pour accéder à de nouvelles actions : super saut, dash, escalade, etc. Suivant la situation, on peut lui changer ces bio chips. On dispose aussi de bombes qui surgissent du bras cybernétique. Toutes ces actions et attaques spéciales utilisent une portion d'une jauge appelée EP. Elle recouvre son niveau initial avec le temps. On peut aussi se battre à moindres frais via des Punchs et des Kicks.

Massacrer des monstres

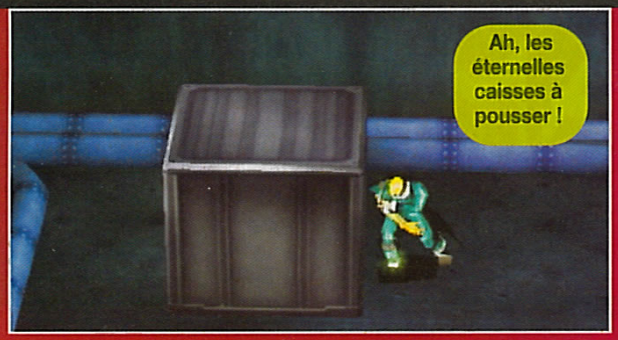
Le jeu intègre sept niveaux avec à chaque fois un boss de fin. On débute dans les égouts où le héros a tout simplement été jeté. Le scénario avance ensuite à coups de cinématiques, parfois en images de synthèse, parfois en 3D temps réel. Les dialogues sont tous parlés et en anglais, les menus aussi. Ça sent le jeu destiné aux Ricains... Outre massacrer des monstres et déjouer de nombreux pièges, il y a aussi un passage dans des ruines où l'on s'improvisera archéologue pour trouver des réponses à quelques questions.
Une dernière chose amusante, Jet Set Radio n'a pas réalisé les ventes espérées au Japon, mais ces persos 3D au design dessin animé ont certainement inspiré les programmeurs de DNA...

Le jeu est très sombre.



L'inventaire est en anglais.

Des marques à la Metal Gear.


Ah, les éternelles caisses à pousser !

HP
EP
Pris entre deux monstres vénéneux.

HP
EP
Vous filez comme l'éclair.

HP
EP
Vous avez été détecté !

HP
EP
Un air de Metal Gear ?

HP
EP
Les chiens vous ont trouvé !

HP
EP
Un coup de bombe ?

HP
EP
1
2
3
4
1
パスワードを，入れて下さい．
Des puzzles classiques.

SPORTS JAM

Clairement orienté vers le marché américain, Sports JAM est à la limite de l'émission télé. Votre but : devenir le roi du sport.

ARCADE

● Wow Entert./Déc.

Sports JAM inaugure la nouvelle Naomi GD-Rom dévoilée avec la Naomi 2 lors du dernier JAMMA Show 2000. Le jeu tient sur un simple GD-Rom, comme sur Dreamcast, sans être pour autant compatible. L'avantage est évident : le jeu ne coûte pas cher à l'achat pour les salles équipées de la Naomi GD-Rom.
Le jeu regroupe huit disciplines sportives populaires : football, basket-ball, cyclisme, hockey, football américain, tennis et golf. Le tout est réparti sur douze niveaux.
A chaque fois, on se voit proposer un concours d'adresse. On a rapidement l'impression de se trouver face à un Party Game, sauf que dans le cas de Sports JAM, on joue à deux au maximum.

Mort subite

Les contrôles sont très simples, basés sur l'emploi de deux boutons seulement. Chaque partie se déroule sur quatre niveaux qu'on choisit à chaque fois parmi ceux proposés. Le quatrième niveau est assez spécial, car on doit le sélectionner parmi les trois déjà accomplis afin d'établir un record. A deux, c'est le premier qui atteint deux victoires qui gagne. En cas d'égalité, on entre dans une phase de mort subite.

Pour les Tiger Woods en herbe.

Le football américain. Ce titre est clairement destiné au marché US.

Au baseball, il faut taper les panneaux du fond.

Ce concours de hockey se remporte aux points.

Une présentation très télé.

Suivez la trajectoire indiquée.

Le concours de paniers à 3 points.

Le Monde des Bleus 2. ©2000 Sony Computer Entertainment. Tous droits réservés. Developpé et édité par Sony Computer Entertainment. "FIFPro" est une marque déposée de l'International Association of Football Players Union. © FFF-FI
BDDP\TBWA

Le Monde des Bleus 2. Le jeu officiel de l'Équipe de France.

www.playstation.tm.fr

PlayStation

KING'S FIELD IV

King's Field avait inauguré le genre de RPG-action 3D sur PS peu de temps après son lancement. Le même King's Field veut renouveler l'exploit sur PS2.

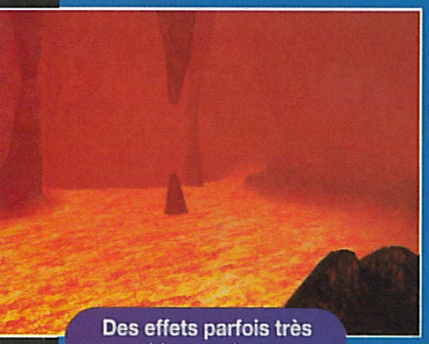
Un arrière-goût de Lands of Lore?

Un bon gros dragon en guise de boss.

L'histoire débute sur une île où un volcan se met en éruption. Le héros est pris au piège dans un village. La lave menace de tout envahir. La découverte d'un dédale souterrain vous aidera à fuir la catastrophe, mais ce ne sera pas sans danger, bien au contraire... Voici une série sur laquelle personne ne pariait, mais qui s'est finalement imposée. From Software faisait alors son trou chez les grands de l'industrie et King's Field se forgeait un nom. Le quatrième volet nous arrive sur PS2 (cinq ans après le premier) avec une remise à jour technique importante, mais sans renier l'héritage de ses aînés. On retrouve donc la vue à la Doom dans un environnement tout en 3D, en temps réel avec des combats purement action. Ces derniers se font principalement à l'arme blanche (épées, haches, etc.), mais on peut utiliser des arcs à une certaine distance de l'ennemi. La magie est accessible via des armes magiques. Les pouvoirs montent en puissance parallèlement au niveau d'utilisation de ces mêmes armes. On peut toujours gérer son équipement de manière poussée. Attention cependant au poids, car il pourrait pénaliser le héros en abaissant sa vitesse d'action et en lui interdisant de se précipiter (fuite ou attaque). Les magasins sont là pour satisfaire les envies d'achats. Un mode Bouclier fait son arrivée mais pas en temps réel comme dans Shadow Tower du même éditeur. Un bouton permet de passer en mode Combat ou Exploration.

Une grande liberté

Les événements ne sont pas linéaires et tout est fait pour procurer au joueur une grande liberté d'action. Ainsi, il n'y a pas d'ennemi surgissant aléatoirement comme dans Final Fantasy, et on pourra se briser le cou à de multiples reprises si on s'aventure dans des endroits risqués. Un grand nombre de routes secrètes ont été aménagées dans des niveaux à majorité en intérieur. Une carte est disponible via des items, et on devra sauver sa partie auprès de personnages en leur procurant des objets donnés. Les conversations sont entièrement parlées et sous-titrées. On peut les sauvegarder comme dans le troisième volet de la série. Les cinématiques ponctuent les moments clés du jeu. La difficulté de ce King's Field IV a été réduite pour répondre aux plaintes des joueurs et son étendue correspond, en gros, au second volet.



Des effets parfois très bien rendus.

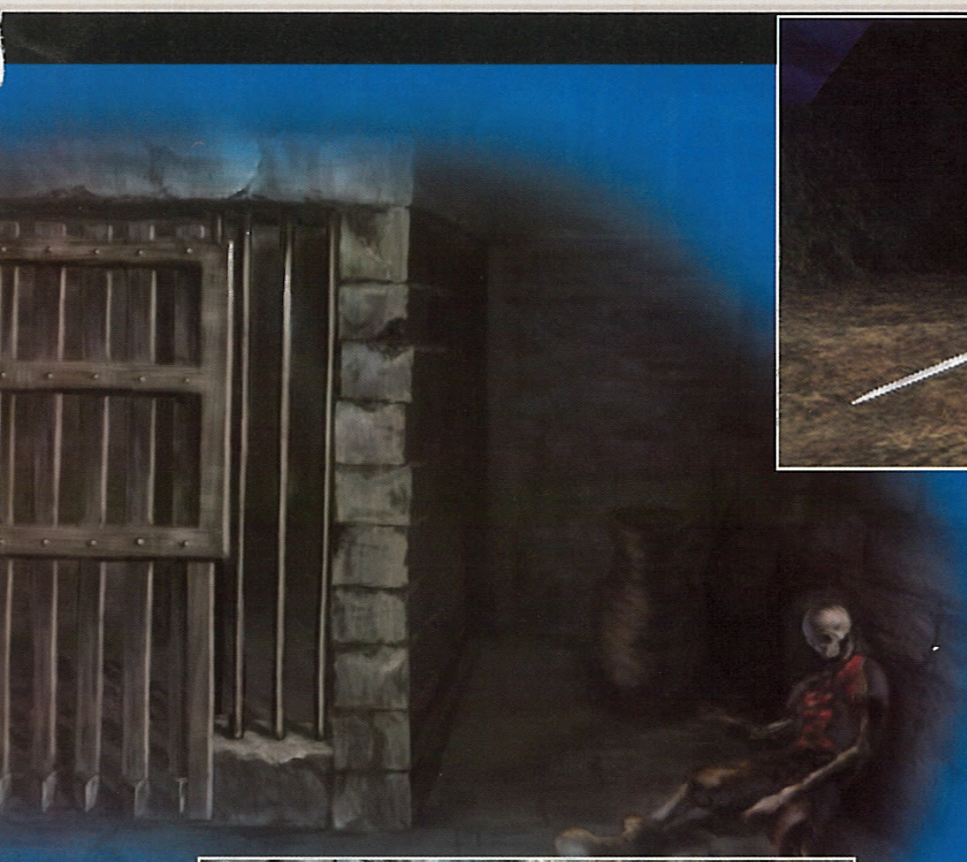
Reflets au sol et lueur des torches.

La magie est accessible via les armes.

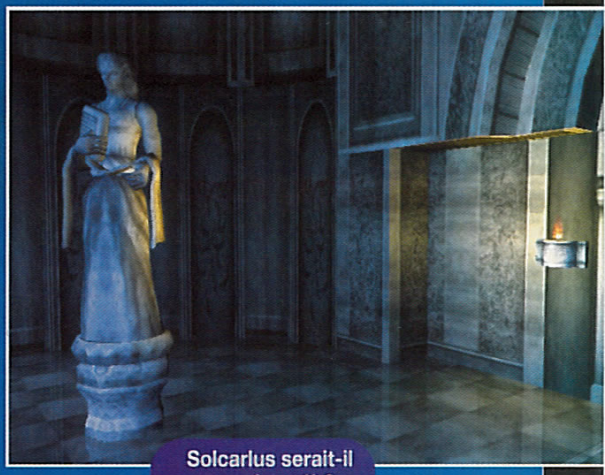
On vous barre la route!

PLAYSTATION2

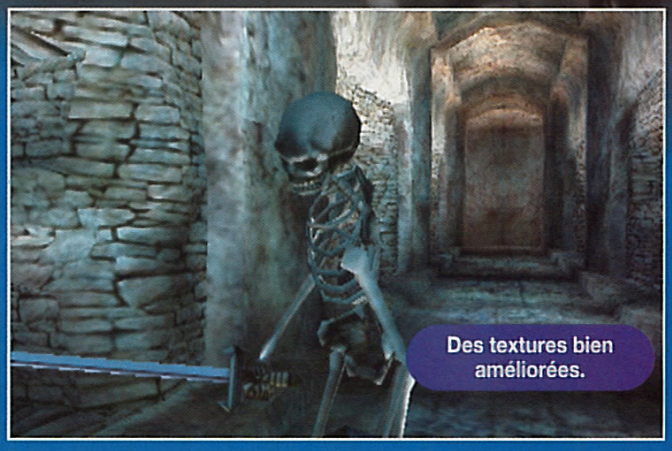
● From Soft./Mars



Un temple pas très catholique.



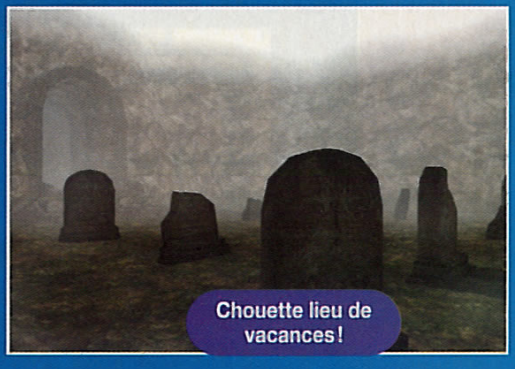
Solcarlus serait-il passé par là ?



Des textures bien améliorées.

Le comité d'accueil !

Une fontaine qui cache un secret...



Chouette lieu de vacances !

DREAM STUD!O

Avec l'aide de sociétés partenaires, Sega offre la possibilité de créer son propre jeu d'aventure 3D sur Dreamcast. Explications...

Entrez dans la danse... Voyez comme on danse...

DREAMCAST

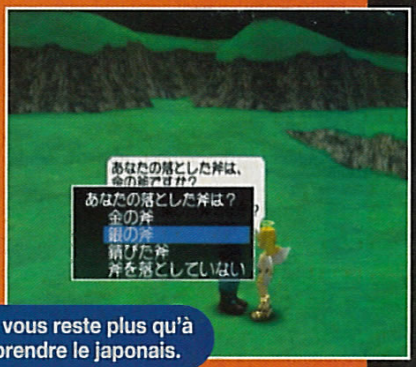
Sega/Novembre

Avec une interface des plus simple et des choix variés, Dream Stud!o est un outil doué d'un fort potentiel créatif. On sélectionne le type de décors (en 3D) qu'on désire puis les persos. On dispose ensuite les éléments 3D (maisons, arbres...) qui vont meubler chaque décor. Une fois la partie technique terminée, on s'attaque au scénario. Pour ceci, on dispose d'une interface sous la forme d'un tableau où l'on peut régler à la manière d'une partition de musique divers paramètres: angles de vue, musique, événements, interventions de perso, etc. On peut tester sa création en cours d'édition en s'immergeant dans le niveau. Les ennemis disponibles sont assez variés, allant du ridicule gobelin au dragon imposant. Le modem est mis aussi à contribution. On pourra ainsi adresser à un ami possédant le jeu un fichier de petite taille, pour qu'il puisse jouer avec notre création. Histoire de simplifier notre vie de designer, le clavier peut être utilisé. Ce genre de logiciel est assez prisé au Japon. En effet, ASCII a l'habitude de sortir chaque année son éditeur de RPG en lançant un concours de création. La récompense en est d'environ 70 0000 francs, plus la chance de voir son projet aboutir sous la forme d'un vrai jeu fini. Les créatifs en herbe sont plutôt motivés dans l'Archipel et ils ne perdent pas une occasion de se faire remarquer à travers ce type de "jeu".

On crée le lieu de ses exploits.

Il s'agit de ne pas se gourer...

On peut échanger ses créations via le modem.



Il ne vous reste plus qu'à apprendre le japonais.

A quand les simulations de jardinage?

Les ennemis sont assez variés.

Le tourisme à San Francisco, c'est comme tu le sens.

SUPER RUNABOUT

The Golden State

LA VILLE VOUS APPARTIENT

- Payez-vous San Francisco ! Vous êtes libre de rouler sur, sous, et à travers... tout ce qui vous plaît !
- Un choix de 25 bolides délirants, du tank à la F1 en passant par le truck américain.
- Avis aux vandales : des décors hyper-réalistes à envoyer ballader... ou à éviter.
- 16 missions ultra-percutantes et 2 scénarios possibles : vous poursuivez ou vous avez la police à vos trousses.

CLIMAX ENTERTAINMENT

Dreamcast.

Virgin INTERactive

CERTIFIÉ CONFORME
TOUJOURS DISPONIBLE
CD, MAXI VINYLS et K7
www.100MyPeople.com

SOS PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES
08 36 68 94 95
3615 VirginGames
ENCORE PLUS D'INFOS
www.virgininteractive.fr

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

© ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. SUPER RUNABOUT AND VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ARE TRADEMARKS OF VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. ALL RIGHTS RESERVED. SEGA AND DREAMCAST ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. DESIGN : FKDB

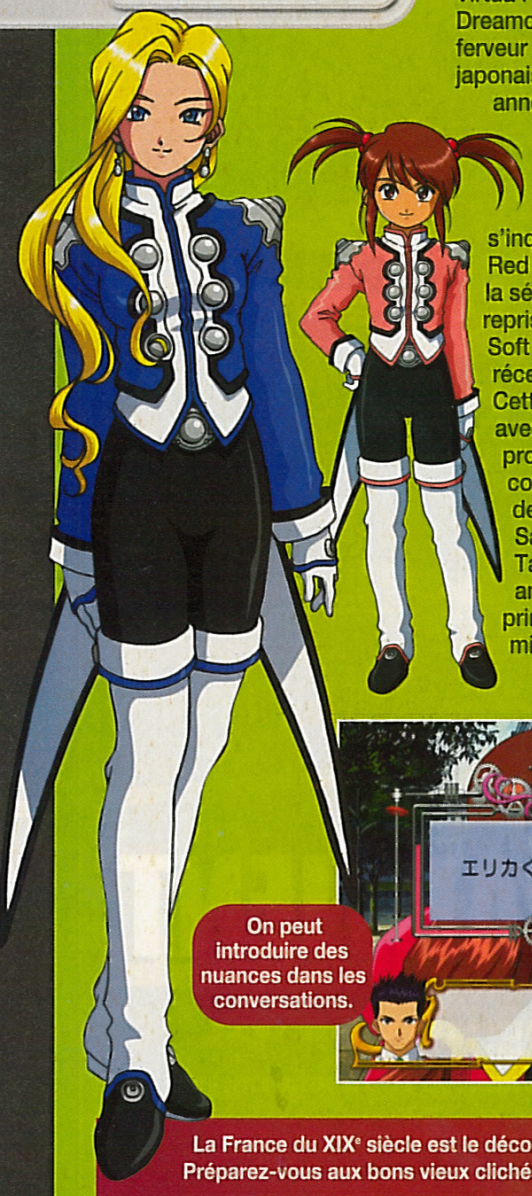
SAKURA TAISEN 3

Le jeu devait sortir pour l'automne 2000. C'est loupé, mais tout le Japon s'en doutait. En attendant, on se console avec le petit film inclus dans la conversion DC de Sakura Taisen...

DREAMCAST

● **Sega/Printemps 01**

Sakura Taisen fut l'un des rares titres à se vendre en millions d'exemplaires sur Saturn, avec Virtua Fighter 2. La suite sur Dreamcast était attendue avec ferveur par les nombreux fans japonais, surtout après son annonce et le premier film projeté un peu plus tôt cette année. Depuis, silence radio. Du coup, les gens s'inquiètent d'autant que Red Company (à l'origine de la série) boit la tasse. Sega a repris l'affaire, la confiant à Soft R&D 7, devenu récemment Over Works. Cette équipe coopérait déjà avec Red Company sur ce projet et sur les conversions Dreamcast des deux épisodes Saturn. Au final, Sakura Taisen 3 est désormais annoncé pour le printemps 2001, au mieux...



On peut introduire des nuances dans les conversations.

Bienvenue au pays de la baguette

Quittant le Japon pour la France, la série Sakura Taisen voit son histoire rebondir avec de nouveaux horizons, de nouveaux perso, de nouveaux ennemis. Un grand soin a été porté à l'aspect graphique en intègrant une tonne d'images de synthèse dans les fonds 2D et les films. Les cinématiques entremêlent ainsi dessins animés et films de synthèse. Si le héros principal demeure, les persos féminins changent sous la forme de cinq (soit-disant) Françaises. La reproduction du Paris du XIXe siècle est détaillée et plutôt bien réussie, malgré de multiples libertés picturales concédées à l'esprit nippon. On retrouve le concept original de bataille dans la tradition des jeux de simulation, avec une grosse part de RPG. Les batailles sont entièrement en 3D (enfin !) mais la qualité des textures est bien en deçà de celles de Sonic Adventure 2, de Phantasy Star Online ou de Jet Set Radio. On peut lancer les attaques standard et des sortes de magies. Il existe plusieurs jauges (vie, force et action). Le déplacement dans

Toujours besoin d'un peu de soin ?

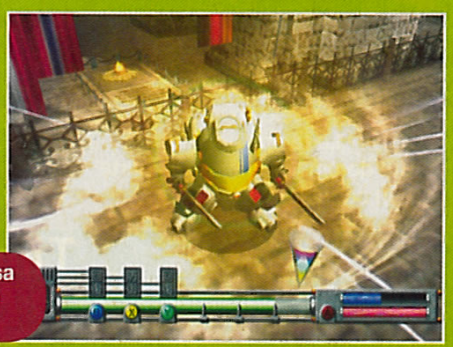
Paris à bord d'un train appelé "Eclaire" emprunte un vaste réseau souterrain. Le centre de commandement se situe sous un théâtre (encore) appelé "Le Chat Noir".
Les conversations avec une foule de perso sont à choix multiples. Ce système de dialogue est un des piliers du jeu car il conditionne souvent le cours des événements suivants et surtout, les relations entre chaque personnage. Si on ne pouvait choisir qu'entre oui ou non (Digital LIPS System) lors des précédents épisodes, on peut désormais inclure des nuances. Pour cela, on se sert du joystick analogique pour appliquer une direction (Analog LIPS System). On peut ainsi déterminer l'humeur de la discussion. Il sera possible de communiquer avec la belle Sakura restée au Japon via le VMS. Bref, une suite soignée, certes, mais qui ne révolutionne pas la série. En tout cas, les nombreux fans au Japon seront ravis à sa sortie. Maintenant, pour les américains et les européens...

Les cinématiques dans ce troisième volet mêlent images de synthèse et dessins animés. Le tout avec grand art.

La France du XIXe siècle est le décor de ce Sakura Taisen 3. Préparez-vous aux bons vieux clichés sur l'hexagone...

Une jauge Action en plus !

Les batailles passent en 3D.



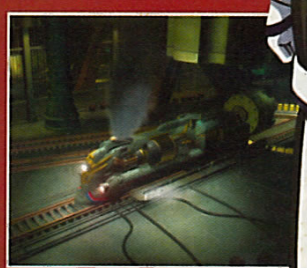
On concentre sa force pour se déchaîner.

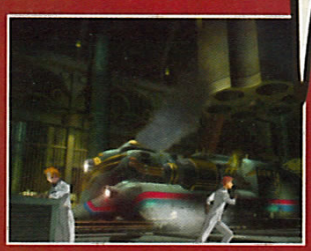
L'histoire est ponctuée de dessins animés, dont la qualité ne diffère pas trop des épisodes précédents. C'est-à-dire du tout bon dans le genre au Japon.

Les Champs-Elysées ?

Le bouclier, toujours pratique.

Sous le théâtre du Chat Noir, se cache la base d'opération, avec un train pour sillonner Paris.





KURI KURI MIX

A défaut de passer du temps sur des projets longs, ambitieux et ultra chers, les petits et moyens éditeurs lorgnent vers l'originalité. Ce Kuri Kuri MIX en est un exemple.

PLAYSTATION2

● From Soft/Déc.

L'idée de base est de partager un pad entre deux joueurs. Chacun se voit attribuer un côté du pad avec un joystick et deux languettes R ou L (saut et action). L'écran se divise en deux parties verticales, et il scrolle verticalement. Le jeu d'équipe est primordial. Souvent, il faudra adopter un timing commun pour déjouer toutes les menaces et les pièges présents dans chaque niveau. Il existe plusieurs mondes avec, à chaque fois, un thème particulier. Chaque monde est divisé en cinq stages, sans oublier le boss de fin. Le mode Story permet à un ou deux joueurs de prendre part à l'action, alors que le mode VS permet à un maximum de quatre joueurs de se taper dessus. Dans ce cas, il suffit de deux pads, et on n'a pas besoin du Multitap. Des items sont cachés dans les niveaux et les récupérer permet de les afficher en fond d'écran de titre au début du jeu. On peut aussi rassembler quatre morceaux d'un portrait en fouillant ces mêmes niveaux. On pourra ainsi obtenir un perso supplémentaire, jouable en mode VS. Le temps est limité et tout dommage entraîne la perte d'un certain nombre de secondes. Sanction identique quand on est piégé par le scroll de l'écran. On pourra regagner du temps en collectant des bonus en forme d'horloge. Chaque boss vaincu donne droit à un trophée en forme de statue. Il est possible d'effectuer des zooms avant et arrière avec un simple bouton. Pour se battre, on dispose d'items ou du dash (précipiter). Bref, un jeu d'action à la limite du "Party Game" dans son esprit qui table sur le fun du jeu en équipe.

Unis pour le meilleur et le pire !

A 4, vive le "Party Game" !

Il ne faut pas prendre de retard.

Des graphismes très réussis.

Jouer de la musique en chœur.

Les commandes sont indiquées à l'écran.

BLOODY ROAR 3

Voici donc le troisième volet d'une série qui a rencontré un certain succès à l'étranger (900 000 unités dans le monde entier pour toute la série, selon ses créateurs), mais qui n'a jamais pu percer au Japon...

Bloody Roar repose sur un concept fondateur qui consiste à se transformer en monstre au cours du combat pour augmenter sa force ou ses pouvoirs. L'aire de combat est fermée à la manière d'un Fighting Vipers. Une jauge de puissance se remplit pour donner droit à ladite transformation. Comme le deuxième volet, Bloody Roar 3 fait ses débuts en arcade avant sa conversion console (ici la PS2). Programmé par Eighting Raizing pour le compte de Hudson, c'est Namco qui proposera la version arcade sur sa nouvelle carte System 246. On note déjà une sacrée différence graphique comparé à la PS de la première version et le System 11 (PS donc) de la seconde. Malgré tout, la partie visuelle tombe un peu courte avec notamment un problème d'anti-aliasing. Oui, le System 246 reste une PS2. On nous annonce de nouveaux persos et modes sans pour autant nous les dévoiler. Mouais... On nous promet des techniques spectaculaires, comme le Speed UP et le Super Armor, encore sans plus de détails. Avec Virtua Fighter X dans les parages sur Naomi 2, la concurrence sera dure (trop ?). Avec ses titres, le System 246 ne parvient toujours pas à convaincre. Même la Naomi semble encore tenir la route. Réponse peut-être à l'occasion d'un troisième titre ?

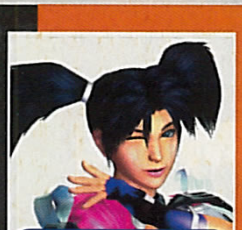
Bonjour les escaliers...

Le visage est mieux rendu.

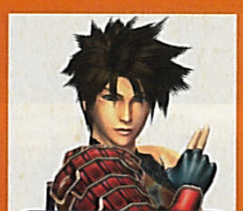
Phase de transformation.

ARCADE

● Namco/Fin oo



Alice



Bakuryu

Busuzima

Gado

Jenny

Long

Marvel

Shenrong

Sion

Stun

UriKo

Yugo

(c) 2000 Hudson Soft, (c) Eighting/Rizing 2000

LAKE MASTERS EX

Si toute console se doit de posséder son jeu de golf, de foot ou de baseball, il est un autre sport qui est devenu incontournable ces dernières années : la pêche à la ligne.

Cherchez le meilleur coin.

Lake Masters est une bonne illustration de ce phénomène qui a vu sa popularité exploser grâce à l'introduction d'extensions dédiées. Ce premier jeu du genre sur PS2 se base sur les extensions disponibles sur PS (Ascii, Bandai). Bien sûr, rien n'empêche de s'éclater avec le pad de base. Lake Masters offre des graphismes en 3D voulant tirer partie des capacités de la machine. Il faut reconnaître que le tout est assez réussi pour ce type de jeu. Il existe un nombre important de coins pour pêcher dans des conditions à chaque fois très diverses. Les saisons sont gérées, mais on ne sait encore rien des différents moments de la journée (pêche de nuit ?).

Chabada bada...

On peut se déplacer sur le plan d'eau à bord d'une embarcation légère, histoire de se trouver un bon coin ou d'en changer. En plus d'un mode d'apprentissage des techniques de base, on trouve un mode Tournoi qui, une fois fini, donne accès à un mode Bonus : Private Lake. Dans ce dernier, on se voit attribuer un étang privé. Mieux, il existe un système de points qui permet de mettre la main sur de nouveaux items ou de rajouter des éléments à son étang afin d'en augmenter le fun. On a le choix entre un homme et une femme. Il est possible de basculer en vue aquatique pour voir le poisson en action. Lake Master EX exploite aussi l'imprimante Sony de la PS2, la Pop Egg, qui permet d'imprimer des sortes de cartes postales de ses meilleures prises. L'intérêt est bien sûr limité et l'investissement fort onéreux.

Lake Master EX gère tous les paramètres habituels de la pêche. A sa sortie en décembre, il devra faire face à de sacrés concurrents sur Dreamcast, un certain Get Bass ou le récent Sega Marine Fish.

On peut passer en vue sous-marine.

La Pop Egg, chère et inutile ?

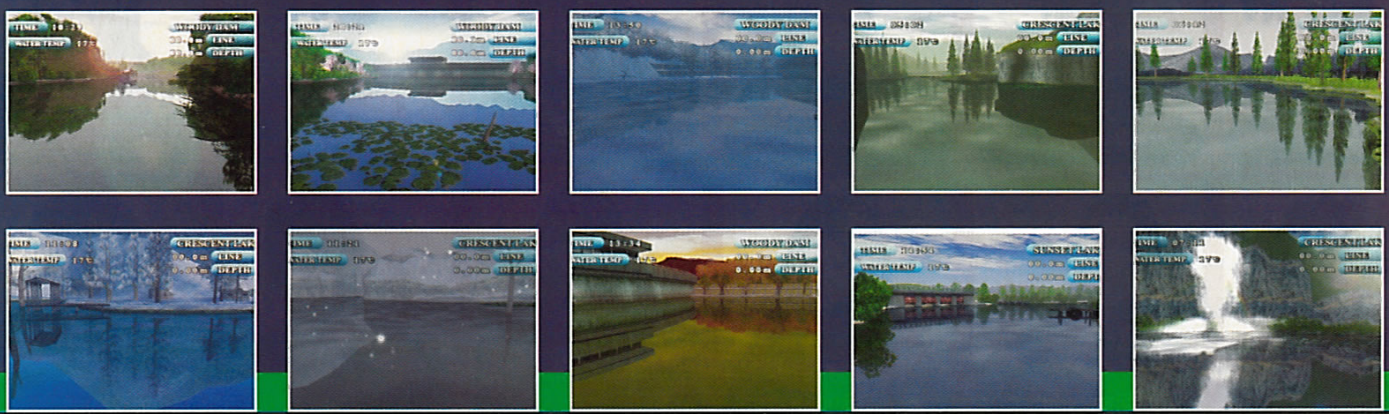
Ne vous trompez pas d'hameçon.

Votre étang privé !

PLAYSTATION2

● DaZZ/Décembre

OÙ ALLEZ VOUS PÊCHER AUJOURD'HUI ?



MARRE DE DEPRIMER SUR DES JEUX VIDEO NULS ?
CLIQUEZ SUR le radar Alaxis :
UNE SÉLECTION DE JEUX VIDEO PERSONNALISÉE SELON VOS GOÛTS.
www.Alaxis.com
PLUS JAMAIS SEUL AVANT DE CHOISIR
CALLEGARI BERVILLE GREY

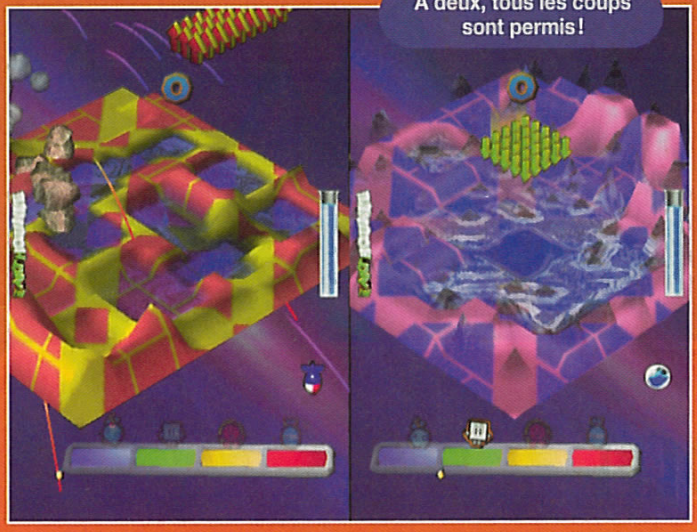
AQUA PANIC

Programmé par Zed Two pour le compte d'Imagineer, Aqua Panic était sorti en Occident sous le titre Wetrix. Une version PS2 très remaniée est prévue pour le 2 novembre. Sur Dreamcast, elle reprend son nom : Aqua Panic.

DREAMCAST

● Sega/Fin oo

Le principe de ce casse-tête est des plus simple. Des blocs tombent du haut de l'écran. Vous devez les assembler pour former des bassins destinés à contenir de l'eau qui tombe elle aussi du ciel. Les blocs ont plusieurs formes à la Tetris mais en 3D. Pour peu qu'une fissure se forme ou qu'on ait oublié un petit trou dans ses constructions, l'eau s'écoulera hors du niveau pour remplir peu à peu une jauge. Une fois celle-ci pleine, "Game Over". Le nombre d'étangs formés est indiqué à l'écran.
Par moments, des items bonus pourront être collectés, augmentant votre score.
Pour corser l'affaire, des tremblements de terre endommagent régulièrement vos piscines. Une jauge "Earthquake" indique le temps restant avant que ne survienne une catastrophe naturelle.
Il existe plusieurs modes de jeu : Practice, Challenge, Handicap, Expert et VS (oui, le jeu à deux est possible sur un même écran).



CULDCEPT II

Culdcept II Né du génie d'un tout petit éditeur (4 personnes !) nommé Omiya Soft, Culdcept sur Saturn fut une merveille, passée inaperçue chez nous. Dommage...

DREAMCAST

● Media Factory/2001

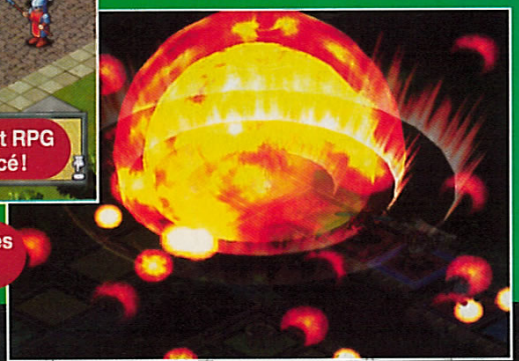
Un pied divin !

Chaque carte utilisée coûte des points.

Combat à coup de cartes.

Un aspect RPG renforcé !

Les forces élémentaires régissent le jeu.



Culdcept est un jeu à mi-chemin entre le Party Game, le jeu de cartes et le RPG. Il se compose d'une aire, généralement carrée, entourée d'un chemin et divisée en cases ayant chacune une dominance élémentaire. On tire des cartes avec lesquelles on va livrer bataille. Elles représentent des sorts magiques, des créatures, etc. Le but est d'occuper un maximum de cases et de les tenir. On se déplace à l'aide de dés et, évidemment, quand on tombe sur une case adverse, il y a bataille. On regagne des points en passant par une case spéciale. Ces points s'utilisent de diverses manières : attaques, placements de créatures ou sorts. On termine le jeu lorsqu'on a rallié un château... Voici à présent la suite de Culdcept sur Dreamcast.

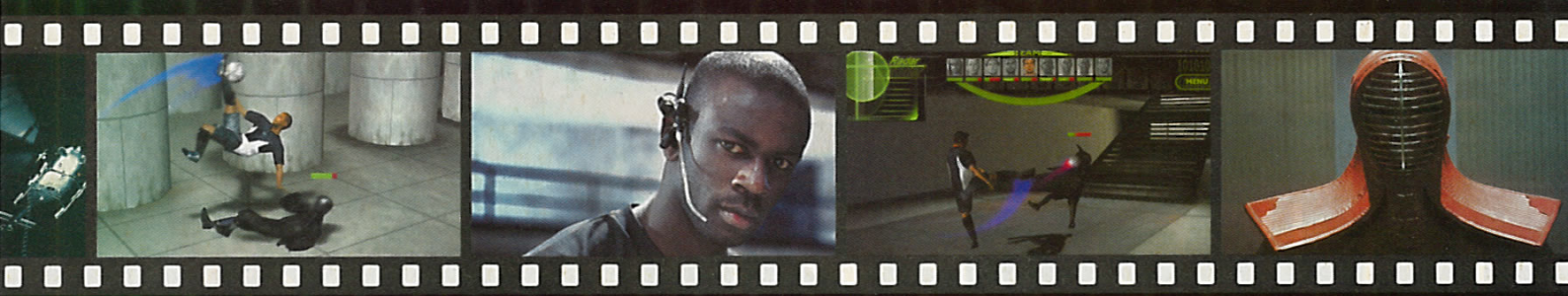
Du neuf avec du vieux

Outre de nouvelles cartes (450 contre 360 dans la version PS), de nouvelles règles apparaissent : le mode 30 tours est une réminiscence du Tournoi national de la version PS. Cette fois, quatre joueurs peuvent s'affronter ou jouer en équipe de deux contre deux. Le tout se fait avec de vastes combinaisons entre humains et ordinateur. L'intelligence artificielle a été largement améliorée par rapport aux précédentes versions. Au fil des parties, on peut réaliser des sélections de cartes ou Bocks (nombre limité de cartes). On peut ensuite donner ces Bocks à l'ordinateur pour l'affronter, et ainsi en tester l'efficacité. En sauvegardant son Bock sur le VMS, on peut aller défier un ami. Le jeu possède ainsi une foule de scénarios. On peut également éditer son Bock sur l'écran du VMS. Cinématiques et événements viennent supporter l'action. Les batailles introduisent toujours de magnifiques effets spéciaux. Le design des cartes est toujours aussi réussi et rappelle Magic the Gathering. Enfin, Culdcept II proposerait un mode de jeu en ligne. On espère que cette fois, Culdcept aura le succès qu'il mérite. Dernier détail, on ne sait toujours pas si le maestro, Yuzo Koshiro, aura cette fois encore la charge des musiques du jeu. Rhââââ...

Chaque couleur représente un élément.

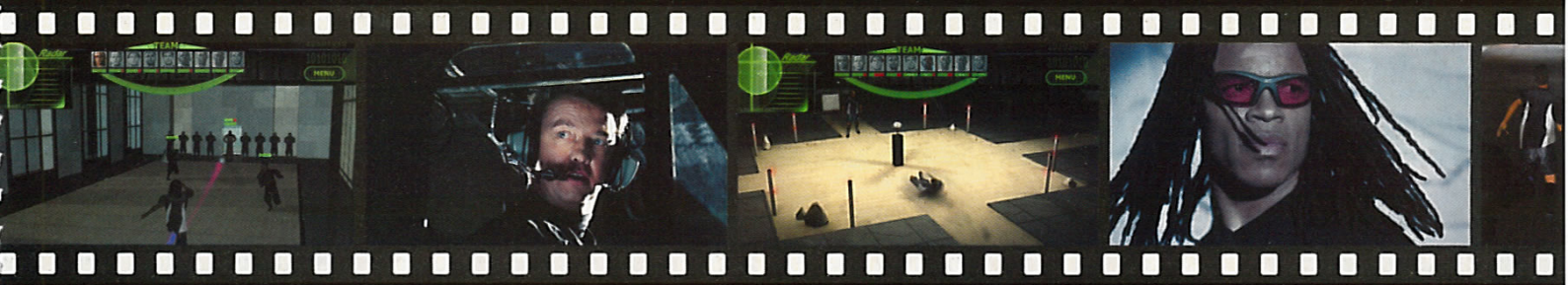
Un design fidèle au premier volet Saturn.

Les films sont plutôt réussis.



Une aventure pleine d'action et de football

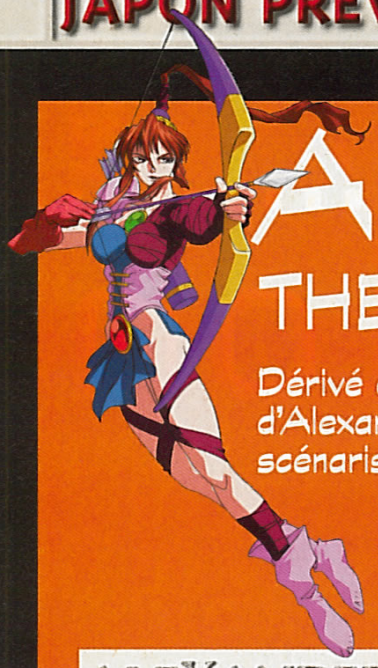
Developed and Published by Microids 2000. © 2000 Microids. All Rights Reserved. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
NIKE. Copyright 2000. All Rights Reserved. All other trademarks, copyrights and namings are property of their respective owners. All Rights Reserved.



The Mission

LE JEU OFFICIEL DE LA CELEBRE PUBLICITE NIKE

BIENTOT SUR PLAYSTATION



ALEXANDER
THE ROAD TO PERSIA

Dérivé d'un anime, Alexander se base sur l'histoire d'Alexandre le Grand, avec pas mal de libertés scénaristiques, pour un bon petit wargame...

ALEXANDER

DREAMCAST

● Media Factory/Février

Alexander est, au départ, un jeu de stratégie par tour, sorti sur PC le 6 octobre dernier. Sur Dreamcast, il profite d'une 3D bien plus élaborée. Et surtout, les batailles se déroulent maintenant en temps réel, après une phase stratégique. Incarnant le bel Alexandre, on est entouré de personnages-clés qui commandent leurs propres unités. Le scénario intervient à grands coups de dessins animés. Il évolue en fonction des décisions du joueur. En début de partie, il faut analyser la carte tactique, observer les positions et formations ennemies. Mieux, il faut anticiper les pièges éventuels et donner à chacun des autres personnages des ordres (déplacements, objectifs, etc.). Certains d'entre eux feront des rapports ou des réflexions pour vous aider dans vos décisions. Une fois que la stratégie est en place, on attribue des hommes à chaque perso. Ces soldats sont de plusieurs styles, d'époque bien sûr (cavalier, phalange, archer, etc.). Chaque personnage leader a une tactique de combat particulière, à laquelle il faudra faire attention pour l'attribution des troupes. On peut aussi améliorer ou transformer ces dernières à l'aide de potions. Ensuite, c'est la bataille. Le joueur reçoit en permanence des rapports sur la situation de chacun. Par moments, on a droit à des renversements sous forme d'événements. On peut passer d'une vue globale du champ de bataille à une vue centrée sur Alexandre. L'état de chaque homme apparaît clairement à l'aide d'une barre appelée Visual Parameter. Les dialogues sont entièrement parlés. Mais toujours aucun détail sur l'utilisation éventuelle de la souris.

L'aire de combat est en 3D.

Les combats se déroulent en temps réel.

Une barre indique l'état de santé des troupes.

On doit décider de la tactique à appliquer.

Une histoire pas revue et corrigée...

Un arrière-goût de Langrisser.

Une potion transforme votre soldat.

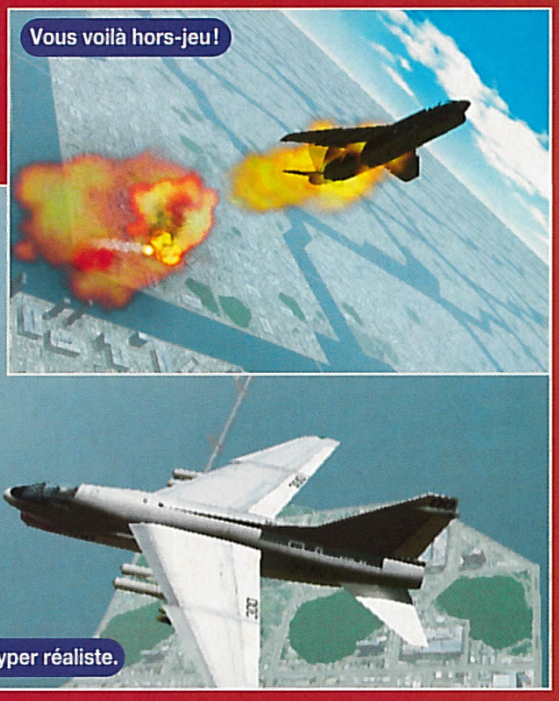
AERO DANCING I

Nous en sommes déjà au cinquième volet du seul simulateur de vol sur console nouvelle génération. Cet Aero Dancing atteint désormais l'âge de la maturité.

Le premier volet était axé sur la voltige, alors que le troisième introduisait l'aspect combat aérien. Ce nouvel épisode sera encore plus militaire et ouvert sur le Network (d'où la mention "i" pour Internet). Le mode de jeu principal se nomme Mission. Comme son nom l'indique, il comprend plus d'une trentaine de missions offrant diverses situations d'affrontement : duel aérien, attaques au sol, etc. On acquiert de l'expérience au fil des missions et le contrôle de l'appareil s'en trouve amélioré. Le mode Free Flight offre au joueur une totale liberté dans le choix du lieu d'opération, de l'appareil et de son armement. On peut voler sans contrainte et sans menace, mais il sera également possible d'inclure des ennemis.

Entre amis...

Mais la grande nouveauté est très certainement l'introduction du jeu en ligne. Pas moins de quatre personnes pourront ainsi s'affronter dans le ciel. On ne connaît pas encore en détail le contenu de ce mode. A suivre... D'autres aspects du jeu en multijoueur ont été développés par CRI. Ainsi, deux joueurs peuvent s'affronter sur le même écran scindé en deux (classique). Mieux, on peut linker deux consoles via un câble pour jouer sur deux écrans séparés : c'est le mode Dual Console. Un mode Training est toujours inclus pour familiariser les novices aux bases du vol et du combat aérien. On peut de plus sauvegarder ses Replays et les inclure dans un mode Replay Theater, histoire de se faire son film. Enfin, il y a toujours le mode Hangar, où l'on passera en revue ses appareils. Le jeu posséderait une trentaine d'avions. CRI a aussi reproduit les véritables munitions pour chaque appareil en respectant leurs spécificités.
On accède à de nouveaux appareils en fonction de ses performances et victoires. L'aspect scénario a été renforcé histoire de rajouter du piquant. Enfin, graphiquement, CRI a encore fait des progrès et le tout est vraiment convaincant.


Vous voilà hors-jeu!

Le sol est hyper réaliste.

Nouveauté, les tanks!

DREAMCAST

CRI/01

On met les gaz?

Le jeu propose pas mal de vues différentes.

Tous les paramètres physiques sont gérés.

TECHNICTIX

On était sans trop de nouvelles d'Arika. L'éditeur est de retour avec un nouveau projet PS2 sous le bras, mêlant réflexion et sens du rythme.

Les parties à deux sont très rythmées.

PLAYSTATION2

● Arika/Janvier 01

Arika introduit des perso plutôt originaux.

Notez la Tension Gauge en haut.

Déjà auteur de l'excellent Tetris Grand Master en arcade, Arika nous revient sur PS2 avec un autre puzzle. Technictix est une sorte de savant mélange entre le jeu de réflexion (puzzle donc) et le jeu musical. L'aire de jeu est un rectangle couvert d'eau. On déplace son personnage à l'aide de la croix de direction ou du joystick gauche. L'objectif est de suivre le tempo de la musique d'ambiance. A la surface de l'eau, apparaissent des marques appelées Sound Marker, des cercles pointés en leur centre. Il faut manœuvrer son perso sur le point et déclencher au bouton une action nommée Sound Round. Une onde circulaire se crée alors aux pieds du personnage, la Sound Wave. Quand cette onde atteint la périphérie du Sound Marker, un son est émis. En tenant compte du temps mis par la Sound Wave à atteindre le Sound Marker, vous devez calculer juste pour rester dans le rythme. Bien sûr, les combos sont de mise et les points se cumulent alors. Une jauge Tension Gauge mesure le niveau de performance : respect du rythme et points.

Rave ! Button up and down !

Il est possible de jouer à deux. D'ailleurs, le jeu démarre avec deux personnages (Knitty et Rain). Au fil des parties, on obtiendra de nouveaux personnages et stages. On trouve quatre modes de base. Outre un mode Entraînement Tutorial et un VS, on trouve le mode de jeu principal Performance divisé en 3 options : Solo (1P), Session (2P) et Combination (2 sur un seul pad). Le dernier s'appelle Free : plus de liberté dans les choix de paramètres. D'autres se feront jour par la suite. Graphiquement, le jeu tire partie des possibilités de la machine tant pour les effets spéciaux que pour les reflets dans l'eau. Les musiques, pas moins d'une dizaine, sont d'inspiration techno. Un data disc est prévu par la suite avec de nouveaux morceaux et persos.

Pas la forme...

Au premier plan, le Sound Marker.

On réalise des combos d'enfer.

PANZER FRAME J-PHOENIX

Après les Choro-Q, Takara nous sort des robots. Le tout se déroule dans un monde très emprunt d'animation. Bref, un classique.

Une aire de combat très... plate.

Votre robot peut prendre l'air.

Six robots à l'écran pour une foire d'empoigne totale.

L'important, c'est de dominer la situation.

On suit deux scénarios. Dans le premier, on commande alors que dans le second, on pilote. Le tout se déroule en même temps. On va d'abord mettre au point une tactique avant de se battre sur le champ de bataille. Les missions sont assez variées : élimination totale des forces ennemies, objectifs à atteindre, combats sur le pont d'un vaisseau-mère ou encore infiltration de base secrète... L'adversaire opposera des types d'engins guerriers : robots, tanks, hélico, araignées mécaniques... sans oublier un boss gigantesque. Les proportions étant respectées à l'écran, on se sent bien ridicule face à lui.

Foire d'empoigne

Pour se battre, on pilote un robot poétiquement nommé Panzer Frame. Il est équipé d'armes à feu (mitrailleuse, fusil à pompe, etc.) et d'armes blanches (épée ou lance). Au fil des missions, on peut développer de nouvelles technologies en récupérant des pièces détachées de l'adversaire après la bataille. L'arsenal s'élargit et inclut des bombes, des armes laser, etc. On peut évidemment customiser sa machine et changer la couleur de certaines parties ou créer son propre emblème. Le Panzer Frame est capable de voler dans un temps limité, mais pour cela il faudra sans cesse améliorer son booster. Tous ces paramètres sont sauvegardés sur carte mémoire, histoire d'aller défier un ami.
En effet, J-Phoenix inclut plusieurs modes VS en plus du scénario principal. Six machines pourront apparaître à l'écran pour une foire d'empoigne totale. Les configurations 3 contre 3, 1 contre 3 ou 2 contre 3 sont possibles. Un joueur peut même décider de contrôler l'un des boss géants.

Le tout fait, bien sûr, très animé.

On personnalise entièrement sa machine.

On se sent légèrement ridicule...

PLAYSTATION2

Takara/Janvier

SONIC SHUFFLE

La mode est aux "party games". Suivant la voie ouverte par le Mario Party de Nintendo, Sega se lance à leur tour dans l'aventure (SCEI de même, plus récemment).

DREAMCAST

● **Sega/21 déc.**

CINOCHE

Vous souvenez-vous de l'excellent film d'introduction de Sonic CD sur Mega-CD ? Eh bien, Sonic Shuffle devrait en diffuser un pas mal non plus, avec une qualité visuelle bien supérieure.

Qui dit party games, dit plusieurs joueurs (ici, quatre), un plateau et une tonne de mini-jeux (plus de 80 !). La recette n'a pas beaucoup changé depuis le premier Mario Party. On incarne l'un des huit persos proposés, puis on se déplace par les routes du plateau, divisées en cases (cf. Monopoly). Le déplacement est géré par des cartes dont les numéros donnent le nombre de cases de mouvement. Le joueur doit en choisir une, il possède ainsi un certain contrôle sur ses déplacements. Ça permet un peu de stratégie. En effet, chaque case provoque un événement ou donne des "rings" (anneaux), etc. Le nombre d'anneaux possédés par un joueur peut augmenter ou diminuer selon la nature de la case. Un autre joueur peut aussi le défier pour les lui prendre. Si deux joueurs se trouvent sur une même case, un duel s'engage via un mini-jeu. Ces épreuves mettent les joueurs à contribution dans des configurations très diverses : chacun pour soi, 2 contre 2, 1 contre 3, etc. Le tout repose à chaque fois sur un concept très simple et très défoulant.

Style bande dessinée

La grande différence avec le concurrent de Nintendo est que Sonic Shuffle tourne totalement en 3D. Du coup, l'animation est bourrée d'effets dynamiques. Les plateaux qui font office de niveaux sont en relief ; il arrive ainsi que toute une partie se retrouve sous l'eau. On peut être amené à grimper le long d'un mur, etc. Mieux, le modem pourrait bien être de la partie, avec une option de jeu en ligne pour quatre joueurs à travers le monde. Chacun des cinq niveaux de ce Sonic Shuffle possède son propre thème tiré de la série. Une partie se termine quand un joueur a rassemblé toutes les Precious Stones, disséminées aléatoirement sur le plateau. Ces pierres magiques ne s'acquièrent pas si facilement. Il faut affronter des sortes de monstres ou des mini-boss avant de mettre la main dessus.
Sonic Shuffle utilise la technologie de Jet Set Radio (la même personne supervise les deux jeux), permettant d'afficher des persos 3D avec une esthétique 2D dans le style bande dessinée.
Un mode Scénario propose au joueur de visiter tous les lieux au gré d'une petite histoire, alors que le mode VS prend la forme d'un véritable jeu de société.

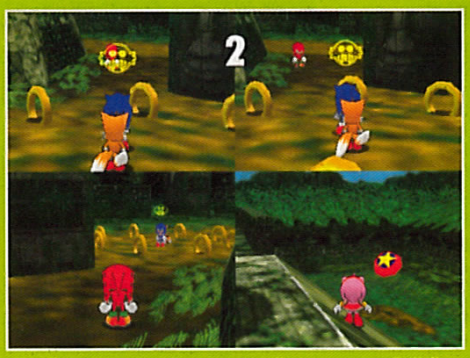
Un passage dans l'eau ?

Les persos se la jouent Jet Set Radio.

Les niveaux ont l'aspect de vrais dédales.

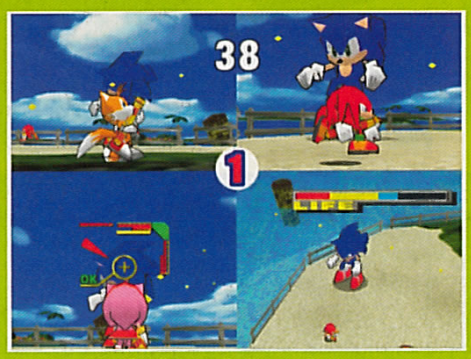
MAXI PLAISIR !

S'aidant de la 3D, Sonic Shuffle joue sur un plus grand nombre de paramètres que Mario Party. Le plus évident est le mini-jeu où l'un des joueurs voit son perso devenir géant. Ses adversaires doivent s'allier contre lui pour le terrasser.

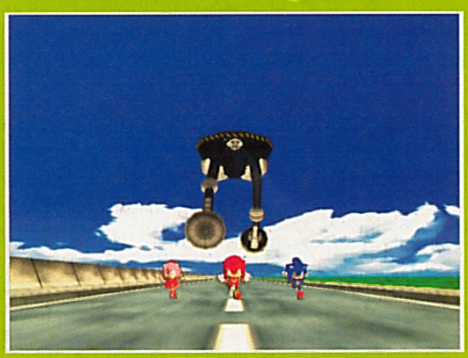


La Dreamcast gère quatre écrans sans faiblir.

Dr Eggman vient troubler la rencontre.



Sonic est devenu géant.



Qui va se faire écraser le premier?

Les textures sont réussies !

Les Combos multiplient vos points !

Chaque perso a ses particularités.

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

TOP

1490frs

console
+ 1 manette
+ Chuchu Rocket

Dreamcast

NEW

NEW SEGA

TRUCS & ASTUCES

par téléphone : 0 892 702 707[1]

sur minitel : 3615 code DOCK GAMES[1]

1 APPAREIL PHOTO JETABLE OFFERT* pour tout achat d'un jeu infogrames GBC[4]

[4]Asterix 3, Les Schtroumpfs, Lucky Luke, Bugs et Lola Bunny, Les Looney Tunes, Obélix, Alerte aux Martiens, Titi et Gros Minet, Les Fous du Volant, Driver, Les 24 Heures du Mans, V-Rally, Les Razmokets.

NINTENDO 64

790frs

console
+ 1 manette

1 CASQUETTE POKEMON OFFERTE* aux 800 1ers acheteurs d'une CONSOLE PIKACHU

NOUVEAUX MAGASINS · FRANCE EUROPE DOM-TOM

CHANGEMENTS D'ADRESSE

COGNAC Center
75, avenue Victor Hugo
05.45.35.07.45

CHALON/SAONE Center
25, grande rue
03.85.42.98.58

CAMBRAI Center
5, rue du Général de Gaulle
03.27.78.77.42

NOUVEAUX MAGASINS

TULLE Center
66, avenue Victor Hugo
(consulter le minitel)

BREST Center
24, rue de Siam
02.98.46.03.03

ST GERMAIN en LAYE Center
72, rue de Poissy
(consulter le minitel)

VENDOME
37, Faubourg Chartrain
02.54.67.19.10

TOURS NORD Center
C.C. Auchan - Petite Arche
02.47.86.08.08

ST JEAN de LUZ
Bd Victor Hugo
05.59.85.35.50

FOSSES Center
Centre Commercial Leclerc
01.34.68.42.25

REIMS NORD Center
Centre Commercial Cora
03.26.85.03.03

DAX Center
10, rue Neuve
05.58.90.26.88

LIVRY GARGAN Center
32, bis avenue de Chanzy
01.41.53.11.98

LA GUADELOUPE
Baie Mahault
05.90.38.13.96

SOISSONS
4, rue du Collège
03.23.53.25.75

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS *CENTER*		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS *CENTER*		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET *CENTER*		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME *CENTER*		Tél : 05.45.94.43.15
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON *CENTER*		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN *CENTER*		Tél : 02.35.91.98.88
BERCK/MER *CENTER*		Tél : 03.21.09.48.13
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS *CENTER*		Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE/MER *CENTER*		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES *CENTER*		Tél : 02.48.70.39.10
BREST *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 02.98.46.03.03
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS *CENTER*		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI *CENTER*		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE		Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE *CENTER*		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
COGNAC *CENTER*		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR		Tél : 03.89.21.72.72
CREIL *CENTER*		Tél : 03.44.25.56.64
DAX *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 05.58.90.26.88
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE *CENTER*		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FORBACH		Tél : 03.87.88.76.87
FOSSES *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 01.34.68.42.25
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP		Tél : 04.92.56.09.66
GEX		Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LAGNY S/ MARNE		Tél : 01.60.07.73.07
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON *CENTER*		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*		Tél : 02.35.19.36.46
LENS *CENTER*		Tél : 03.21.28.45.45
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 *CENTER*		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES *CENTER*		Tél : 05.55.12.16.12
LIVRY GARGAN *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 01.41.53.11.98
LORIENT *CENTER*		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 *CENTER*		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ *CENTER*		Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM		Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN *CENTER*		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
NEVERS *CENTER*		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT *CENTER*		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS		Tél : 05.61.67.34.63
PAU *CENTER*		Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER		Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER *CENTER*		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 *CENTER*		Tél : 02.98.10.24.78
REIMS NORD *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 03.26.85.03.03
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN *CENTER*		Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS *CENTER*		Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES *CENTER*		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES *CENTER*		Tél : 05.46.74.13.56
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
SOISSONS	NOUVEAU	Tél : 03.23.53.25.75
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST BRIEUC *CENTER*		Tél : 02.96.61.72.60
ST GERMAIN EN LAYE *CENTER*	NOUVEAU	consulter le minitel
ST JEAN DE LUZ	NOUVEAU	Tél : 05.59.85.35.50
ST OMER *CENTER*		Tél : 03.21.88.14.15
STRASBOURG *CENTER*		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE *CENTER*		Tél : 03.82.34.61.49
TOURS NORD *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 02.47.86.08.08
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
TULLE *CENTER*	NOUVEAU	consulter le minitel
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES *CENTER*		Tél : 02.97.42.60.60
VENDOME	NOUVEAU	Tél : 02.54.67.19.10

UNE TELECOMMANDE DVD SALON

OFFERTE

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Memory card

OFFRE SPÉCIALE*
pour tout achat d'une Playstation 2

*votre magasin DOCK GAMES vous offre une Télécommande DVD Salon (vidéo, intéractif, audio) d'une valeur de 149Frs.

Multi-Manettes

SORTIE OFFICIELLE le 24/11/00

PS2

Promotions et conditions valables jusqu'au 31 décembre 2000, uniquement en France métropolitaine, dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles, Dock Games et Playstation 2 sont des marques déposées.

LE PREMIER SYSTÈME DE LOISIRS INTÉRACTIF

LECTEUR DVD INTEGRE - RETROCOMPATIBILITE avec les jeux Playstation 1

UN CONCEPT TOURNE VERS L'AVENIR

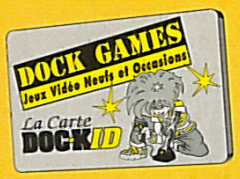
DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS RACHETER CASH VOS JEUX ET VOS CONSOLES.**
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.

A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.

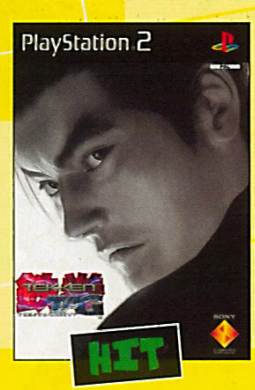
A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.

A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.
Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

NEW



HIT

TOP

NEW

1 POSTER INEDIT OFFERT* pour tout achat de DRIVER 2

790frs

console + 1 manette

PS one

NEW

CORNERS	
AGEN / SIDERAL 2000	Tél : 05.53.47.73.01
BRESSUIRE / PATTY VIDEO	Tél : 05.49.74.22.79
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
CHAUVIGNY / ESPACE CULTURE ET LOISIRS	Tél : 05.49.38.11.55
FOURMIES / VIDEOSTOCK	Tél : 03.27.57.58.09
JOUY EN JOSAS / CINEBANK	Tél : 01.39.56.89.63
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
PLOUZANE / CINEBANK	Tél : 02.98.45.82.51
RUFFEC / NEW GAMES	Tél : 05.45.30.37.34
ST ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.25.56
ST JEAN D'ANGELY / MAG PRESSE	Tél : 05.46.32.56.02
STE FOY LA GRANDE / LA FLUTE ENCHANTE	Tél : 05.57.46.13.00
VOIRON / PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE	
BRUXELLES *CENTER*	Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG *CENTER*	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE *CENTER* (Espagne)	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE	
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
ROLLE	Tél : 021.826.25.25
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55

POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM	
FORT DE FRANCE	Tél : 05.96.63.12.13
LA GUADELOUPE	NOUVEAU Tél : 05.90.38.13.96

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS :

NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 110 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement
131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

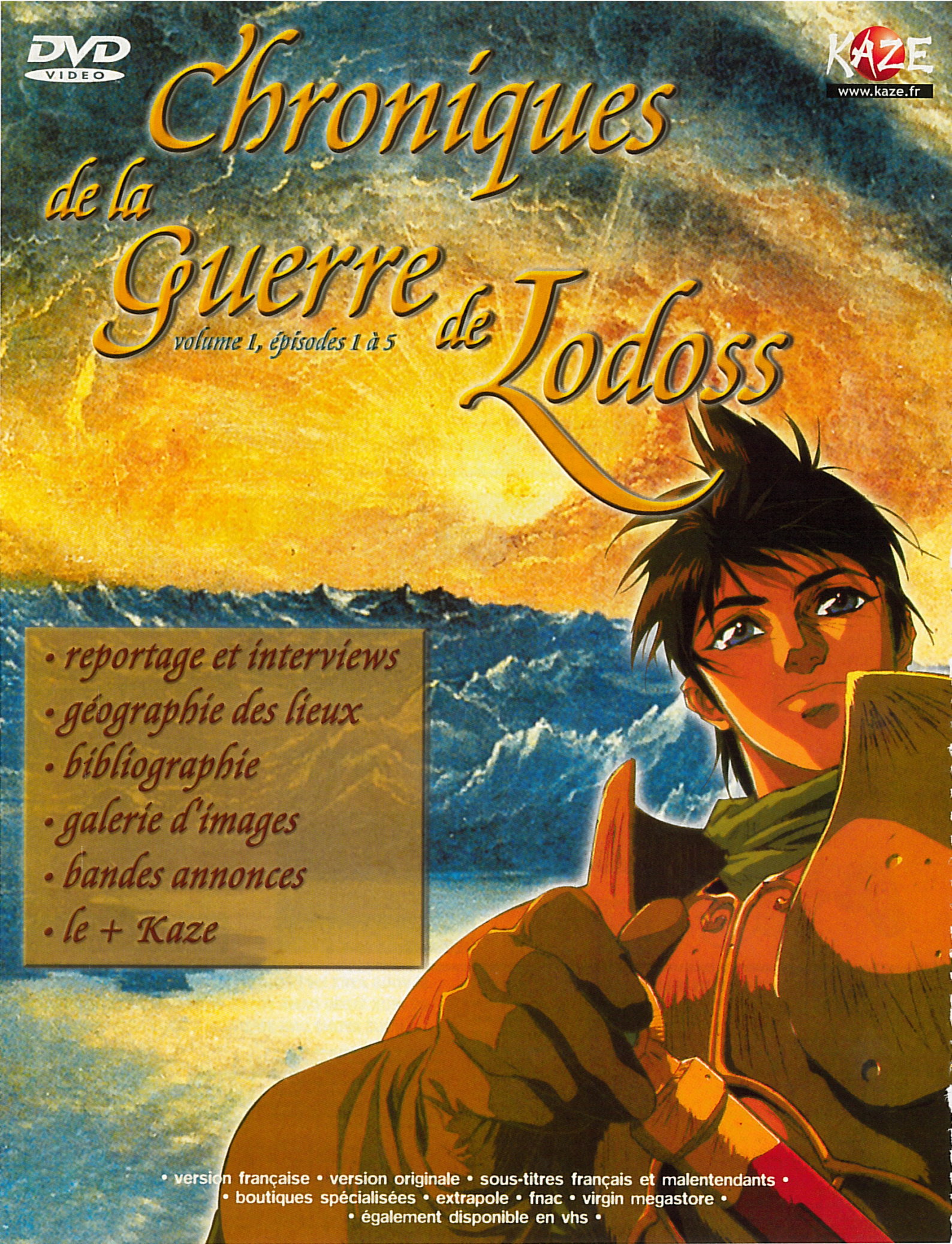
* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
*** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées. - (1) INTERDEAL : 2,21F/minute.

DVD VIDEO

KAZE
www.kaze.fr

Chroniques de la Guerre de Lodoss

volume 1, épisodes 1 à 5



- reportage et interviews
- géographie des lieux
- bibliographie
- galerie d'images
- bandes annonces
- le + Kaze

• version française • version originale • sous-titres français et malentendants •
• boutiques spécialisées • extrapole • fnac • virgin megastore •
• également disponible en vhs •

NEWS

Même si tous les gros hits sont en test ce mois-ci, on attend toujours avec impatience les bombes de 2001, notamment sur PS2, à commencer par F1 Championship Saison 2000 et Rayman Revolution. Du côté de la XBOX, ça commence à bouger avec Munch Odyssee. Jamais contents, nous ne sommes jamais contents...

BORTSCH

■ **La minute culinaire.** Le bortsch est une soupe à la betterave et au chou. Ce plat vient des contrées lointaines de Russie et se sert de préférence glacé.

■ **Assez !** Les allumés de Pokémon et de Mario Tennis pourront à présent surfer sur le web avec un navigateur aux couleurs des héros de Nintendo. Pour cela, il suffit de se rendre sur le site www.nintendo.com et de télécharger l'extension d'Internet Explorer correspondante. Ces outils de navigation, colorés et rigolos, plairont aux enfants. Des boutons de lien direct aux sites importants sur ces jeux se postent dans les barres de menus. Malheureusement, les fonctions sont beaucoup trop limitées par rapport à un vrai navigateur.

■ **Paris-Dakar.** Pour son prochain jeu de course tout-terrain, Acclaim a acquis la licence du Paris-Dakar. Ce jeu comportera la plupart des épreuves du trophée, comme la jeep, la moto, etc. Il ne manque plus qu'une option pour mettre des baffes à Gérard Holtz.

■ **Lara dérobée.** Un cambriolage prémédité aurait été honteusement organisé au domicile de Simon West. L'objet de la convoitise : les cassettes du film en tournage de Tomb Raider. Les voleurs très impatients, sûrement des fans de Lara Croft, se sont directement servis chez le réalisateur du film. L'attente devait être trop insupportable ! La sortie au cinéma est prévue dans un peu moins de dix mois, avec Angelina Jolie dans les shorts de l'aventurière. Le scénario nous emmènera à Londres, au Cambodge et en Islande.

F1 CHAMPIONSHIP SAISON 2000

En voiture !

Michael Schumacher champion du monde et Ferrari champion des constructeurs en F1, voilà une belle occasion pour vous parler encore de formule 1. Pour la sortie de la PS2, EA nous réserve F1 Championship Saison 2000.

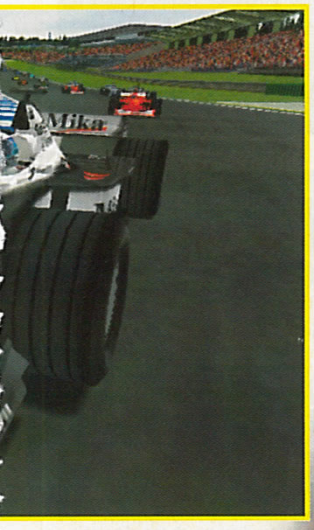
Electronic Arts nous avait habitué à des jeux sans grande innovation, plus ou moins réussis. Chaque année, nous avions droit à une nouvelle mise à jour, FIFA et NBA Live en étant les exemples les plus représentatifs. Cette année, EA s'est lancé dans la simulation de formule 1 contre les mastodontes Sony et Ubi Soft. F1 2000 sur Playstation avait déjà étonné par sa qualité, et c'est bien parti pour cette version PS2, surtout avec les dernières péripéties du championnat de F1 qui vient de s'achever.

La F1 capturée !

Comme c'est la tradition chez EA, ce jeu de formule 1 bénéficiera des licences officielles, ce qui lui permettra d'exploiter les noms des pilotes et les couleurs officielles des écuries de la compétition. Cette version PS2 aura quelques particularités par rapport aux autres moutures déjà sorties. La modélisation des véhicules est d'un réalisme à couper le souffle. Les détails de la carrosserie ont été reproduits au centimètre carré près ; cela se voit surtout lors des scènes de ralenti, cadrées façon retransmission télévisée. Les accidents spectaculaires qui font valser la F1 dans les airs peuvent faire voler chaque pièce de l'engin. Saluons ce soin dont ont bénéficié les véhicules. Les amoureux de la Formule 1 resteront collés à l'écran. Et pour appuyer ce réalisme étonnant, EA s'est amusé à capter les mouvements des mécaniciens qui s'activent sur les stands. Vingt-deux mécanos de l'équipe de Benetton ont donc joué leur job dans les studios de développement, tous patchés par les capteurs indispensables à la motion capture.

Grosses caisses

Enfin, EA a beaucoup de pognon et le montre. Le jeu sera commenté par Jean-Louis Moncet, un des présentateurs spécialistes de la discipline sur TF1. Cette idée est la bienvenue, puisque le jeu reprend le design des retransmissions télévisées, avec les ralentis, les angles de caméra choisis, et l'affichage des grilles de départ. Pour le moment, d'après la version que nous avons pu découvrir, le jeu semble prometteur. Les circuits seront aussi soignés que les voitures, et celui de Monaco nous a particulièrement impressionnés. On y reconnaît facilement les passages essentiels du tracé, comme le virage du casino ou le tunnel, par exemple. En revanche, il restait un petit problème sur l'animation, qui saccadait légèrement. Espérons qu'il sera résolu d'ici la sortie. Enfin, ce ne serait pas très grave car, étant donné la puissance commerciale du développeur, gageons que F1 2000 ne sera que le premier jeu de F1 d'Electronic Arts sur PS2, le premier d'une longue série.



ZAKOUSKI

■ **La minute culinaire bis.** Le zakouski est aussi un plat russe. Servi en hors-d'œuvre, le zakouski est principalement composé de légumes et de poissons, et présenté dans une grande assiette.

■ **Cheetos.** Pokémon veut remettre les pogs à la mode. En partenariat avec les snacks Cheetos, Nintendo lance les Tazos, sortes de pièces rondes et plates à collectionner. Les pogs ont eu un succès éphémère (on vous en avait offert dans C+46), le principe des Tazos sera donc un mélange entre les pogs et les cartes Pokémon. Pour gagner, il faudra suivre certaines règles lors des matchs entre amis. Ludique ?

■ **ISC imaginaire.** Cette école de commerce, bien active apparemment, organise le salon de l'imaginaire, à Paris. Il se tiendra du 8 au 10 décembre, à l'Espace Champerret. En vedette : les jeux vidéo, le cinéma d'animation, l'informatique, Internet et les jeux de rôle. En prime, vous pourrez y voir en avant-première Alone in the Dark 4.

■ **VM sans écran.** Soucieux des finances de ses joueurs, Sega sortira l'année prochaine au Japon une autre version de la VM de la Dreamcast, sans écran. Dotée d'une capacité de stockage de 4 VM simples, elle aura un prix sans doute plus intéressant que celui de la VM actuelle. En revanche, on ne pourra plus y charger les mini-jeux.

MINUTE CYBER

■ **Dreamcast + lecteur DVD.** On vous en avait déjà parlé dans C+105. Power Games propose désormais un pack Dreamcast - lecteur DVD pour le prix de la PS2, c'est-à-dire 2990 francs. Nous avons récolté quelques informations supplémentaires : le modèle est un Samsung, le 511 plus précisément. Multizone, il est aussi compatible DTS, Dolby Digital, vidéo-CD, super vidéo-CD, et tout le tralala classique. Equipé de sorties audio numériques, coaxial, RCA, péritel, S-vidéo et composite, ce lecteur accepte aussi les normes PAL et NTSC.

■ **Cyber-Chinois.** John Woo, réalisateur en vogue avec "Mission : Impossible 2" (et auteur des incontournables "The Killer", "A toute épreuve" et "Une balle dans la tête"), se lance dans le développement de jeux vidéo sur PS2 et XBox. Pour cela, il s'est associé à Digital Dream Studios et Rainbow Studios, pour créer Digital Rim.

■ **XIII.** Les amoureux de la BD connaissent déjà ce monument du neuvième art. "XIII" (scénario de Van Hamme et dessins de Vance) raconte l'histoire d'un amnésique à la recherche de son passé. En accord avec Dargaud, Ubi Soft a acquis la licence mondiale de ce titre. Dans les années à venir, le géant français nous livrera donc un jeu d'action/aventure tiré de la BD, pour les consoles de nouvelle génération.

CONSOLE PUB

Pokémon de Panépon

Cela faisait un bout de temps qu'on ne vous avait pas montré une pub nipponne gratinée. Ce mois-ci, Pokémon de Panépon (Pokémon Puzzle League chez nous) est à l'honneur, et cette pub rabaisse une fois de plus l'adulte face aux gosses trop intelligents.

STUNT GP

Derrière ce nom barbare se cache un jeu de voitures radiocommandées, de type buggy. Sur plus de 24 circuits au tracé spectaculaire, vous affrontez des boucles, des spirales et des tremplins foireux. Heureusement, les chutes ne sont pas bien graves. On se surprend même à tenter des "cascades de la mort" avec les bolides comme on l'aurait fait avec de véritables voitures radiocommandées. Ici, des photos de la version Dreamcast. La version PS2 a finalement été repoussée à février 2001.

RECORD OF LODOSS WAR

Déjà testée dans sa version japonaise (C+103 - 88 %), l'adaptation du dessin animé culte "Les Chroniques de la Guerre de Lodoss" sera un jeu d'aventures en 3D. Carla veut mettre son grain de sel dans l'harmonie de l'Ile de Marmo en réveillant la déesse Cardice. Mais le sorcier Wort voit cette manœuvre d'un très mauvais œil, et décide de faire revivre un grand guerrier mort il y a très longtemps. C'est ce combattant que vous incarnerez, et non Parn et ses amis. Mais rassurez-vous, vous les rencontrerez au cours de l'aventure. Le principe du jeu ressemble beaucoup à celui de Diablo, c'est-à-dire, blaster des monstres dans un univers médiéval fantastique en 3D isométrique. Baignant dans une luminosité plutôt sombre, il faut apprendre à maîtriser les sorts et les objets magiques aux pouvoirs hallucinants.

BONNES AFFAIRES

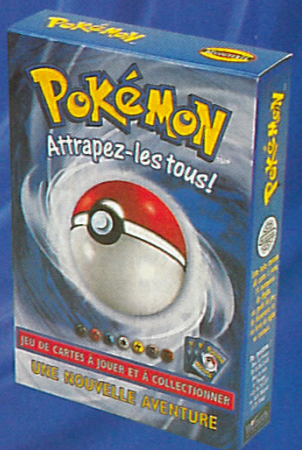
■ **Lord of the Ring.** Le film "Le Seigneur des Anneaux", adaptation du roman de J.R.R. Tolkien, est actuellement en tournage (avec la pulpeuse et pétulante Liv Tyler, et Sean Bean, le fringant 006 de GoldenEye). Pour ceux qui ne connaîtraient pas le roman, il s'agit d'une histoire qui se passe dans un univers médiéval-fantastique. Et devinez quoi ? Le gros glouton de licences énormes, Electronic Arts, s'y intéresse déjà de très près, pour en faire un jeu...

■ **Ballistic.** Testé dans C+102 (88 %), Ballistic a été maintes fois retardé. Finalement, il n'est arrivé dans les boutiques qu'au mois de novembre. Et bonne nouvelle, il est vendu directement à moins de 100 francs. Pour mémoire, Ballistic est un casse-tête, avec des boules de couleur à caser le long d'une spirale.

Mais comment font-ils pour devenir
MAÎTRE POKÉMON ?

Règle n°1 ILS ONT COMMENCÉ AVEC LE JEU DE CARTES "STARTER" !

Pour démarrer dans cette aventure le "deck starter" est celui que tu dois, toi aussi, te procurer. Tes Pokémon de base sont là. Découvre dès le départ les grands principes de ce jeu, qui vont t'aider à battre les Pokémon de tes adversaires.



Pokémon™*

CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER

*© 1995, 1996 et 1998 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. Pokémon, Game Boy, Attrapez-les Tous ! et le cachet officiel Nintendo sont des marques déposées de Nintendo. WIZARDS OF THE COAST est une marque déposée de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards of the Coast, Inc.

MCC UNITED

ON AIME...

■ **Dreamcast roi des PC.** Sega vient d'annoncer une sacrée prouesse! La Dreamcast tient désormais dans un seul processeur, un peu à la manière de la puce de la PS2. Sega Japon est en train de discuter avec les principaux fabricants de PC du territoire (Nec, Hitachi, Fujitsu et Toshiba) pour qu'ils incluent cette fameuse puce dans leurs ordinateurs. Cette politique rappelle celle de Teradrive (qui fusionnait à l'époque un PC et une Megadrive). Ces futurs PC équipés de puce Dreamcast, auront un bouton sur le clavier pour lancer tout simplement le jeu Dreamcast.

■ **Encore une bagnole.** L'excellent jeu de course sur Dreamcast de Bizarre Creations, Metropolis Street Racer, sera l'objet d'un concours organisé par Sega France à partir du 6 novembre. Le gros lot est bien sûr une belle voiture, une Opel Speedsters (environ 200 000 francs), et pour avoir le droit de la garer dans son parking, il faudra s'inscrire sur la Dreamarena.

■ **Ecco sur Nintendo.** Non, vous ne rêvez pas. Sega prévoit d'adapter son dauphin sur la Gameboy Advance de Nintendo. Et pourquoi pas Mario sur Dreamcast pendant qu'on y est? Même si cette nouvelle paraît invraisemblable, ce n'est pas un poisson d'avril. Sega va développer pour ses concurrents. C'est la continuité de la nouvelle politique avouée de Sega, les équipes de développement AM ayant déjà acquis leur indépendance. De plus, Sega Japon s'est récemment divisé en trois structures. La première travaillera sur les futures consoles de Sega. La deuxième restera spécialisée dans les activités arcade destinées aux salles de jeux. Enfin, la dernière se consacrera au développement de jeux multi-plates-formes, toutes consoles confondues, concurrentes et portables.

ODDWORLD INHABITANTS MUNCH'S ODYSSEE

Munch déménage

Coup de théâtre dans le monde du jeu vidéo. Oddworld Inhabitants a annoncé l'arrêt du développement de Munch's Oddysee sur PS2. Nos petits gars ont préféré porter leur prochain hit sur la XBOX de Microsoft. C'est un coup dur pour Sony qui se prend de plein fouet, et pour la première fois, le mécontentement des développeurs.

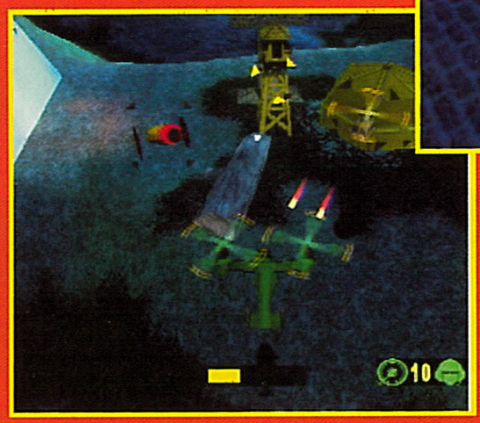
Vendredi 20 octobre à 17 h 30, nous recevons un coup de téléphone en provenance d'Hollywood. Dans un long discours, Oddworld nous apprend clairement qu'il soutient la XBOX de Microsoft à 100 %, et que son jeu en préparation sortira exclusivement sur cette console. Surprenante au départ, cette annonce semble pourtant logique. Depuis son incursion dans le monde vidéoludique, Oddworld a toujours accordé beaucoup d'importance à l'aspect artistique de ses productions. Issu du monde des effets spéciaux, Oddworld avait fait ses preuves sur Playstation. Le jeu sur lequel ces développeurs talentueux travaillent actuellement est Munch's Odyssee, annoncé depuis très longtemps. Lors de l'E3 en mai dernier, les deux têtes pensantes médiatiques de la société, Lorne Lanning et Sherry McKenna (alias Ken et Barbie), nous avaient parlé des difficultés de programmation et des problèmes d'affichage liés à la faible mémoire vidéo de la PS2. Le moteur était plutôt bien fait, les décors bien ficelés, mais le rendu graphique était trop loin des attentes des concepteurs. Les annonces de report furent donc courantes, au risque de lasser l'attente des joueurs.

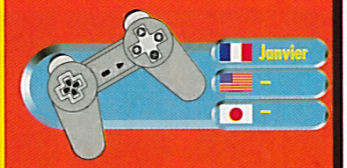
Liberté de création

Mais qu'est-ce qui a poussé Oddworld à opter pour la XBOX? Interrogé à ce sujet, la réponse des représentants a été très claire: "La XBOX est la console la plus puissante au monde, elle possède une architecture très performante, avec une mémoire (notamment pour la vidéo) qui nous offre une liberté totale dans nos créations. Le kit de développement disponible depuis un petit moment, basé sur un processeur de type N-Vidia et Intel, et compatible avec Direct X, est très proche du monde PC. L'équipe n'a donc pas besoin d'être formée pour entreprendre la tâche qui l'attend." Oddworld Inhabitants est donc le premier développeur "pro-PS2" à changer son fusil d'épaule. Si Sony ne fait rien dans les mois qui viennent, il est fort probable que d'autres studios suivent le même chemin. De son côté, Microsoft se frotte les mains. La stratégie choisie, celle de faciliter la vie des développeurs, semble efficace. Avec ce nouvel allié, Microsoft se dote d'une mascotte très médiatique. Et surtout, Munch's Odyssee est le premier jeu de taille, exclusif à la plate-forme XBOX, qui pourra déclencher l'achat de la console.

ARMY MEN AIR ATTACK 2

Le général Plasto, le chef des Beiges, est de retour, et s'amuse à troubler l'ordre public. Graphiquement, le jeu semble identique au premier volet du même nom, tout comme la jouabilité d'ailleurs. Dans une vue à la Soviet Strike, l'hélicoptère que vous contrôlez est libre de tout mouvement, y compris en déplacement latéral (strafe). Il est possible de tirer à la mitrailleuse et de lancer avec le grappin les missiles récupérés. Les nombreuses cinématiques ne seront plus en noir et blanc, mais en couleur cette fois-ci. Enfin, le mode Coopération vous permettra de partir en campagne avec un de vos camarades. Les objectifs devront donc être partagés entre les deux hélicoptères.





TECHNO

■ **DDCD-R.** Au Japon, That's et Maxell (respectivement Fuji et Hitachi), viennent d'annoncer la sortie prochaine du DDCD-R, un CD-Rom d'une capacité de 1,2 Go. Une version de 2 Go est aussi prévue. Les deux sociétés pensent promouvoir ce support auprès des sociétés de jeux vidéo, de plus en plus gourmandes en stockage. Les pirates se frottent déjà les mains, si ce média se popularisait comme le support CD.

■ **MD-MP3.** Sharp propose actuellement au Japon, un enregistreur portable MD doté d'une vitesse d'enregistrement de x4. L'appareil sera compatible avec le format de compression MP3. Le nom de ce bijou: MD-MT77.

Mais comment font-ils pour devenir

MAÎTRE POKéMON ?

Règle n°2 ILS SAVENT FAIRE ÉVOLUER LEURS POKéMON !

Avec les "decks à thème" tu peux, toi aussi, choisir ta stratégie et la manière d'entraîner tes Pokémon de base. Avec les "boosters", tu peux perfectionner ton jeu et enrichir tes capacités d'attaque. Comme tous les maîtres Pokémon, tu t'assieds devant le tapis, tu sors ton jeu, tu places tes cartes ... Tu es confiant, respire : tes Pokémon sont les plus forts !

POKéMON™*

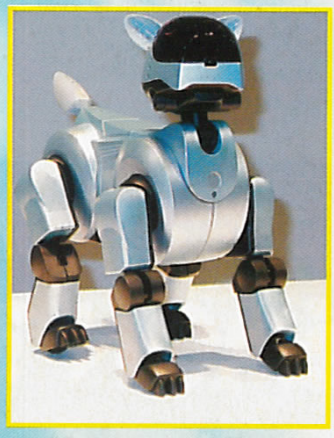
CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER

*© 1995, 1996 et 1998 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK, Pokémon, Game Boy, Attrapez-les Tous ! et le cachet officiel Nintendo sont des marques déposées de Nintendo. WIZARDS OF THE COAST est une marque déposée de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards of the Coast, Inc.

M.C.C. UNITED

QUE C'EST BÔ !

■ **AIBO, LE RETOUR.** Sony a dévoilé la seconde version de son chien-robot. Aibo 2 sera plus expressif et ses oreilles pourront bouger. Une collection de softs sera disponible pour programmer son Aibo et le personnaliser, ou étendre le champ de ses réactions. Le programme est transmis par une connexion radio, via une carte PCMCIA radio, à placer dans son chien-robot. Les maîtres fous pourront aussi lui offrir des accessoires, comme un sac de transport, un collier, et tout l'attirail du toutou modèle. Tout cela est bien amusant, mais le prix du set de base (150 000 yens, soit environ 10 000 francs) en refroidira plus d'un.



■ **PSO.** Phantasy Star Online, le jeu d'aventure très attendu de la Dreamcast sortira au Japon avec une démo de Sonic Adventure 2 en cadeau. Pour une démo, elle sera magnifiquement longue. Malheureusement, Sega America et Sega Europe préféreraient la vendre à un petit prix, au lieu de l'inclure directement et gracieusement dans Phantasy Star Online. Une version de ce jeu sera aussi accompagnée d'un VM à la capacité de stockage quatre fois supérieure au VM actuel (voir aussi la brève page 47).

■ **PLACEBO.** La brève à la c... "P'tain, le concert de Placebo, c'était trop bien, dit Niico. C'est pas aussi bien que Cure, mais c'est trop bien !

CONSOLES PUB !

Mario Tennis GB

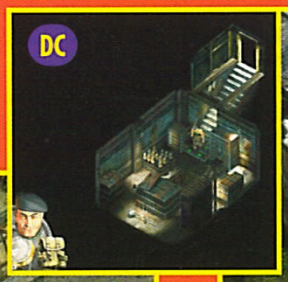
C'est encore une publicité pour Gameboy que nous vous présentons. Nintendo se surpasse en ce moment dans le registre des réclames un peu gagas. Après le "salary-man" de "Pokémon no Panépon", voici la ménagère tranquille qui se métamorphose en sportive furieuse, pour Mario Tennis.

LANCEMENT DE LA PS2 AUX USA

La PS2 est sortie légèrement en avance par rapport à la date française. Le 26 octobre dernier, les Ricains se sont arraché la console. En moins de deux jours, les 500 000 consoles mises sur le marché ont été épuisées, partout sur le territoire. Et ceux qui en voulaient une absolument se sont même retrouvés en train de faire la queue devant les magasins bien avant l'ouverture (oui, comme des Japonais !). Pour information, Sony a prévu 80 000 consoles pour la France, dont 50 000 destinées à honorer les pré-commandes.

COMMANDOS 2

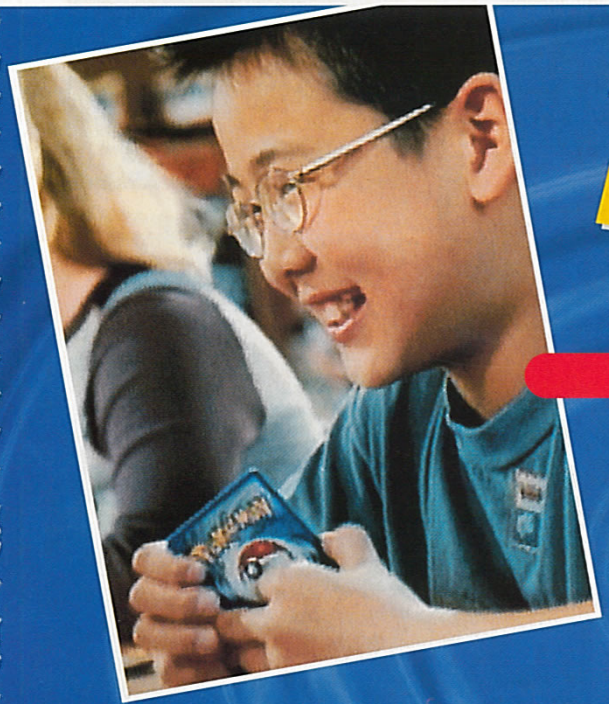
La suite du hit sur PC est aussi prévue sur consoles ! C'est avec plaisir que nous avons accueilli cette annonce de Eidos, car Commandos est un excellent jeu de stratégie en temps réel (tout de même un peu trop difficile, selon AHL). L'action se déroulera toujours pendant la seconde guerre mondiale et vous devrez remplir les missions classées top secret défense, à la tête de troupes d'élite. Voici les premières images sur Dreamcast et PS2.



PROMO

■ **De la pub payante.** Jusqu'ici, les publicités n'avaient fait que de timides apparitions dans le monde du jeu vidéo. EA a décidé de vendre les panneaux de pub du prochain Fifa, celui de 2002, en faisant payer les annonceurs ! Ainsi, chaque version localisée aura des espaces pub à vendre. Cela diminuera-t-il les prix des jeux ? Ou est-ce juste une occasion pour EA de se remplir un peu plus les poches ?

■ **Slaine.** Les amateurs de BD connaissent sûrement ce barbare aux pectoraux à faire rougir Lara, qui en a pourtant vu d'autres. Une adaptation vidéoludique est actuellement en cours de développement chez Rebellion, et sortira sur XBOX, vraisemblablement en 2002.



Mais comment font-ils pour devenir

MAÎTRE POKÉMON ?

Règle n°3 ILS CAPTURENT DE NOUVELLES CARTES !

Avec les versions complémentaires, type "jungle" et toutes celles qui suivront, attrape toi aussi de nouveaux Pokémon. Comme tous les maîtres Pokémon, tu t'assieds devant le tapis, tu sors ton jeu, tu places tes nouvelles cartes ... Tu es confiant, respire : ton adversaire n'a pas encore tes Pokémon !

Pokémon™*

CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER

*© 1995, 1996 et 1998 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK, Pokémon, Game Boy, Attrapez-les Tous ! et le cachet officiel Nintendo sont des marques déposées de Nintendo. WIZARDS OF THE COAST est une marque déposée de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards of the Coast, Inc.

MCC UNITED

BLINIS

■ **La minute culinaire.** Les blinis nous viennent eux aussi de Russie. Ce sont de petites crêpes de sarrasin épaisses, servies avec du caviar ou du poisson fumé.

■ **Isao.** Isao Okawa, président et propriétaire de Sega, a été hospitalisé. On en connaît désormais la cause : il est atteint d'un cancer. Sa succession aurait déjà été décidée. Mais le choix de l'héritier a été sûrement délicat, car Ichiro Irimajiri (l'ancien homme de confiance d'Isao) a officiellement quitté la compagnie pour revenir à l'industrie automobile, son domaine de prédilection.

■ **XBox et Squaresoft.** Squaresoft ne demeurera pas éternellement chez Sony. Final Fantasy X restera une exclusivité Playstation 2, mais il n'en sera pas de même pour les suivants. Squaresoft a déjà annoncé Final Fantasy XI et son service de jeu en ligne PlayOnline sur XBox pour l'été 2001 au Japon.

■ **La breve la plus c...** "Le concert de K's Choice, c'était vachement bien... moins bien que Placebo et moins bien que Cure, mais sympa quand même". © Niiico, novembre 2000.

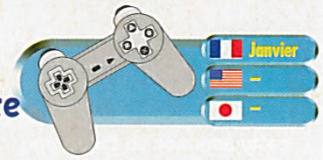
■ **Charlotte Sometimes.** La brève la plus mignonne du mois, après la brève la plus bête : au moment où vous lirez ces lignes, notre vieux garçon de Niiico sera papa ! Oui, notre infatigable Niiico a lui aussi assuré sa descendance. Ce nouveau père des temps cyber est tout heureux depuis que la petite Charlotte est née.

■ **Dracula portable.** Konami sortira le magnifique Dracula sur Gameboy Advance dès la sortie de la machine. Une très bonne nouvelle, qui ajoute encore plus de poudre à l'explosion imminente de cette console déjà promise à un bel avenir.

DUCATI WORLD

Vieux motard que jamais

Les jeux de motos sont en vogue en ce moment. Ducati World d'Acclaim est un peu particulier dans ce domaine, puisqu'il exploite la licence de la prestigieuse marque Ducati.



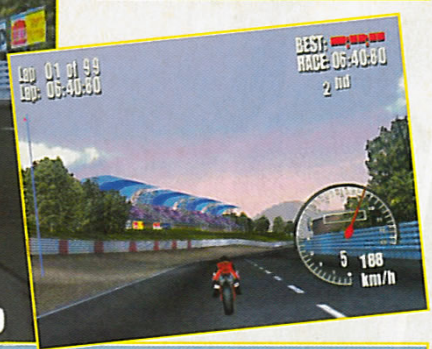
Le nom Ducati sonne un peu comme une légende dans le monde de la moto, car l'expérience de cet italien date au moins des années 50. Aujourd'hui encore, Ducati dégage un parfum de rêve auprès de bien des motards, car le design des bécanes adopte des formes vraiment spécifiques. Ce sont donc les engins de cette marque prestigieuse que nous retrouvons tout au long du jeu, des anciennes rustiques aux grosses bécanes actuelles.

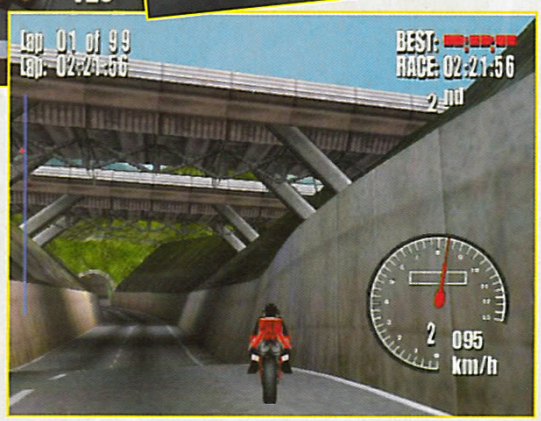
Bike pour la vie

Monster ou 776, on reconnaît facilement les modèles très typés de Ducati. Vous pourrez les choisir lors des courses, que ce soit en mode Quick Race ou en mode Ducati Life, ce dernier s'apparentant au mode GT de Gran Turismo. Vous pourrez acheter votre bolide, participer aux courses pour gagner des sous, améliorer la bécane, vous payer les accessoires les plus performants et bichonner votre moto avec les réglages les mieux étudiés. Enfin, ceux qui ne voudront pas se mêler de ces paramétrages de entreront directement en Quick Race, qui affranchit de toutes ces formalités.

Une bonne surprise

En ce qui concerne le maniement des motos, c'est plutôt une bonne surprise. Le pilotage est certes sensible, mais après quelques tours, on s'y habitue. A partir de là, les virages s'enchaînent de façon fluide, en couchant la moto jusqu'à ses limites. Il reste encore quelques petits réglages pour que la prise en main soit vraiment impeccable. Saluons aussi l'effort déployé pour les différentes vues disponibles. La classique vue de dos est idéale pour jouer de façon agréable. La vue subjective à la Ridge Racer donne rapidement le mal de mer. Et, enfin, la vue subjective avec le guidon moto est plutôt bien pensée. Contrairement aux autres jeux, il n'y a pas que l'écran qui penche dans les virages, le guidon bouge aussi à la façon d'un balancier, donnant un effet plutôt réussi quand on tourne. Cet aspect émule la sensation de la légère déportation du corps du motard sur un côté quand il s'engage dans une courbe. Au final, Ducati nous a fait bonne impression. Nous l'attendons au tournant pour le mois prochain !





THRUSTMASTER®

thrustmaster.com

Jouez autrement...

FREESTYLER BOARD

Design plus vrai que nature et sensations ultra-réalistes pour tous les jeux de snowboard et de skateboard

Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS One™

360 modena RACING WHEEL

IDEA FERRARI OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Réplique exacte du volant de la Ferrari 360 Modena® F1 pour d'ultimes sensations de pilotage

Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS One™

SHOCK 2 RADIO FREQUENCY CONTROLLER

La première manette sans fil à fréquence radio

Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS One™

Guillemot Corporation 2000. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation. FreeStyler Board™ est une marque déposée de Guillemot Corporation. Tous droits réservés. Toutes les autres marques sont des marques ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays.

Pour recevoir la documentation ThrustMaster, faites votre demande à :
THRUSTMASTER c/o Guillemot France S.A. BP 2 - 56 204 La Gacilly CEDEX - France
Tél. (33) 825 857 810 / Fax (33) 2 99 08 94 17 / e-mail : accons-cp@guillemotsupport.com

Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS one™
Jeux consoles

KOULIBIAC

■ **La minute culinaire.** Le koulibiac nous vient tout droit de Russie. Il s'agit d'une sorte de pâté de poisson servi chaud.

■ **Gameboy, reine de la planete.** Selon des sources internes, une bonne partie du stock de Gameboy Advance prévu pour le lancement nippon est déjà prête. Nintendo annonce aussi plus de deux millions d'unités pour les Etats-Unis, et autant pour toute l'Europe. Pour assumer ces chiffres faramineux, Nintendo a décidé de convertir rapidement la production de Gameboy actuelles en Gameboy Advance.

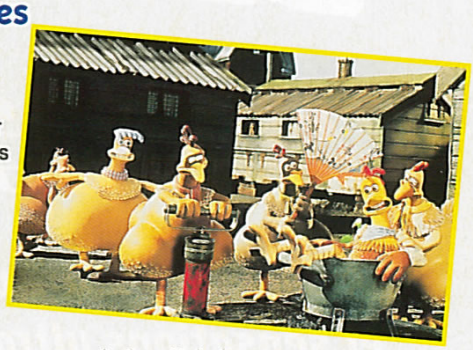
■ **Lara encore.** Tomb Raider, Sur les traces de Lara Croft, sortira aussi sur Dreamcast le mois prochain.

■ **Difficile à programmer ?** Shinichi Okamoto, un ponte de la section recherche et développement SCEI pour la Playstation 2 a lâché quelques propos consternants. Pour lui, une console doit durer très longtemps, plus de six ou sept ans. Alors, si les développeurs maîtrisent une machine en moins d'un an, ils ne créeront pas de jeux techniquement élaborés. Pour cette raison, Sony a fait "exprès" de concevoir une machine très difficile à programmer, afin d'assurer des bons jeux sur la durée. Nous n'adhérons aucunement à ces belles paroles, car les jeux ne se jugent pas uniquement sur la technique. M. Okamoto, que faites-vous de la créativité et de l'originalité ? Pour réaliser un bon jeu, il n'est pas obligatoire d'investir tout le temps et l'argent des développeurs à essayer de combler les lacunes d'une console. Il vaut mieux se concentrer sur les concepts et les idées. Bénéficier de bons jeux dès le lancement d'une machine n'a jamais été un handicap, et cela n'a jamais empêché d'en voir d'autres bien après sa sortie.

CHICKEN RUN, LE FILM

Halte à la malbouffe !

Attendu pour le 13 décembre sur grand écran, mais également sur vos Playstation et Dreamcast, "Chicken Run" est le premier long-métrage de Nick Park, créateur des célèbres Wallace et Gromit.



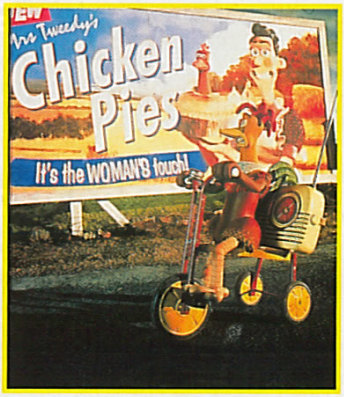
"Chicken Run" est un film d'animation en pâte à modeler, image par image, tout comme la série des "Wallace & Gromit", produite précédemment par Nick Park (à partir de 1995). On reconnaît rapidement la patte de l'auteur. Les personnages, un peu benêts sur les bords, possèdent ce style tranquille, badaud et bon enfant. Et quand les poules sourient à pleines dents (car les poules ont des dents dans "Chicken Run", et belles qui plus est !), le rictus de Wallace nous revient en mémoire.

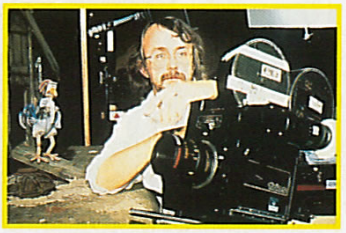
L'œil du tigre

L'histoire relate l'épopée d'une bande de poulets qui se prépare pour la grande évasion. Ils en ont marre de leur train-train quotidien, leur vie se résume à deux choses : pondre des œufs ou finir à la casserole ! Ginger et ses amies de la cage 17 (certains auront reconnu le clin d'œil à la série "Stalag 17"), épaulés par les conseils de Rocky le coq, vont alors tout mettre en œuvre pour s'évader et déjouer les plans diaboliques du fermier et de ses chiens de garde. S'enchaînent alors ses scènes comiques, mais aussi parfois tragiques, qui rappellent celles du film "La Grande Evasion".

Casting de rêve

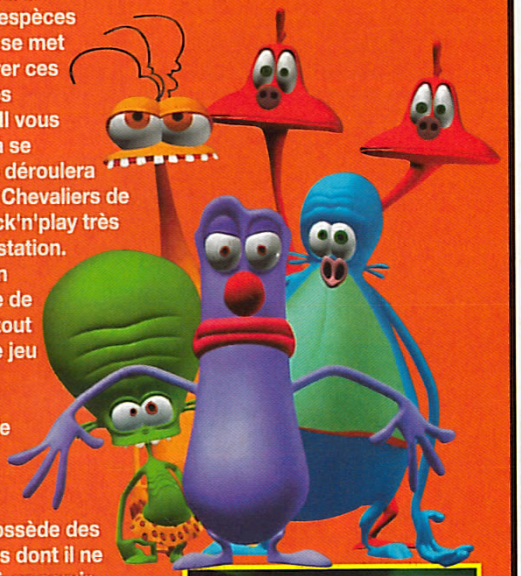
Que ce soit en VOST (version originale sous-titrée) ou bien en français, les jeux de mots pleuvent à chaque réplique et sont, il faut bien le reconnaître, plutôt drôles. On notera d'ailleurs la qualité du casting pour la version française : Gérard Depardieu, Henri Guybet, Valérie Lemercier, Josiane Balasko ou encore l'incroyable Claude Piéplu (souvenez-vous de la célèbre voix off des Shadoks) ont prêté leurs voix. Notez qu'une série de bouquins adaptés du film est également disponible depuis le début du mois de novembre aux éditions Mango, ainsi qu'un making-of magnifique, (disponible aux Editions de La Martinière, 245 F) illustré de photos, de croquis et de planches de dessins tirées du film.

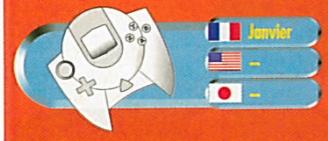




STUPID INVADERS

Tiré du DA totalement space, Stupid Invaders s'annonce comme une pure merveille. Etno, Gorgious, Candy, Stereo et Bud sont cinq amis extra-terrestres. Partis pour attaquer la Terre, ces créatures se trompent de planète, et se retrouvent perdues sur une autre. Là, un vieillard collectionneur d'espèces rares et vivantes se met en tête de capturer ces cinq gaillards, des pièces de choix. Il vous faudra les aider à se sauver. Le jeu se déroulera à la manière des Chevaliers de Baphomet, le click'n'play très connu de la Playstation. Vous déplacez un curseur en forme de main un peu partout sur les écrans de jeu pour guider les héros, et un seul bouton permet de tout faire : marcher, parler, inspecter. Chaque héros possède des aptitudes propres dont il ne faut pas hésiter à se servir. Passer les nombreuses énigmes nécessitera quantité de recherches et vous devrez trouver l'objet singulier qui vous débloquera. La résolution de ces casse-tête vous demandera également un esprit très tordu. L'humour aura une place très importante dans Stupid Invaders.





Le marché aux puces

Accessoires pour consoles de jeux Playstation - Dreamcast - Game Boy

Un espace téléchargement GRATUIT

Des trucs, des astuces...

Des cadeaux...

Des promos...

Exemples de prix

PS Hacker Pro	: 79F00
Câble RGB Psx	: 49F00
Câble RGB DC	: 49F00
Puce Imports DC	: 49F00
Modification consoles	: 200F00

Tarifs toujours revus à la baisse

HOME INFO
B.P. 207
52006 CHAUMONT Cedex
tél. 03 25 31 47 28

www.ominfo.com

La Console Magique

SUPPORTS

IMPORTANT STOCK D'OCCASION DISPONIBLE TEL

- NEC
- PS ONE
- PS 2
- FAMICOM
- SUPER FAMICOM
- GAMEBOY COLOR
- SATURN
- DREAMCAST
- NEOGEO CART
- NEOGEO CD
- NEOGEO POCKET
- WONDERSWAN

NEWS

DAYTONA USA 2 JP (DREAM)
GUILTY GEAR X JP (DREAM)
SAMBA DE AMIGO 2000 JP (DREAM)
METAL SLUG X JP (PS)
COFFRET SQUARE MILL. JP (PS)
DARK CLOUD JP (PS 2)
KOF 2000 JP (NEOCART)
W. SWAN COLOR + FF1 JP

FIGURINES US - JAP PC - DVD TEL

La Console Magique
69, Rue Colbert
37000 TOURS
Tél. 02 47 05 35 77 Fax 02 47 05 34 46
E-mail : la-console-magique@libertysurf.fr

Les meilleurs prix. Venez constater par vous-même

www.e-consoles.com

04 90 22 44 62

STEMA SARL. RC 42373942400012

www.speedgames.com

AIR SOFT GUN

SPEED GAMES - 61, av. de Paris 95230 Soisy sous Montmorency
Tél. : 01.34.12.48.66

TOP JAPON

■ **Meilleures sorties du mois d'octobre.**

1. Shiren 2 (N64) : 118 000
2. Dead or Alive 2 (DC) : 100 000
3. Sakura Taisen 2 (DC) : 63 000
4. Moto GP (PS2) : 54 500
5. Eternal Arcadia (DC) : 43 000
6. Love Hina (DC) : 40 000
7. Gensosuiko Gaiden Vol.1 (PS) : 35 300
8. Perfect Dark (N64) : 35 000
9. Pokémon de Panépon (GBC) : 34 400
10. Love Hina (PS) : 29 000

■ **Flop du mois d'octobre.**

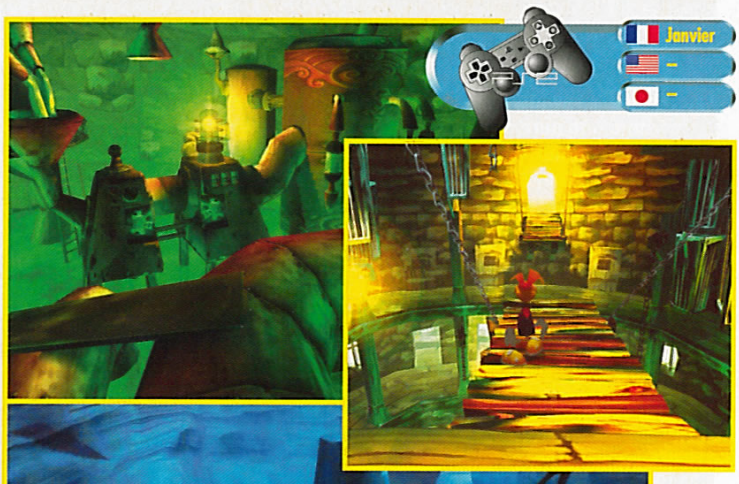
1. Cyborg Kurochan 2 (GBC) : 3 810
2. Silent Scope (DC) : 4 300
3. Napple Tale (DC) : 4 430
4. Card Captor Sakura (GBC) : 5 050
5. Zona (GBC) : 5 300
6. 18 Wheelers (DC) : 5 600
7. Yamasa Digi Guide (PS) : 5 630
8. Simple Series vol. 21 (PS) : 6 500
9. Colin Mc Rae Rally 2 (PS) : 6 900
10. Kimi Ni Steady (PS) : 7 380

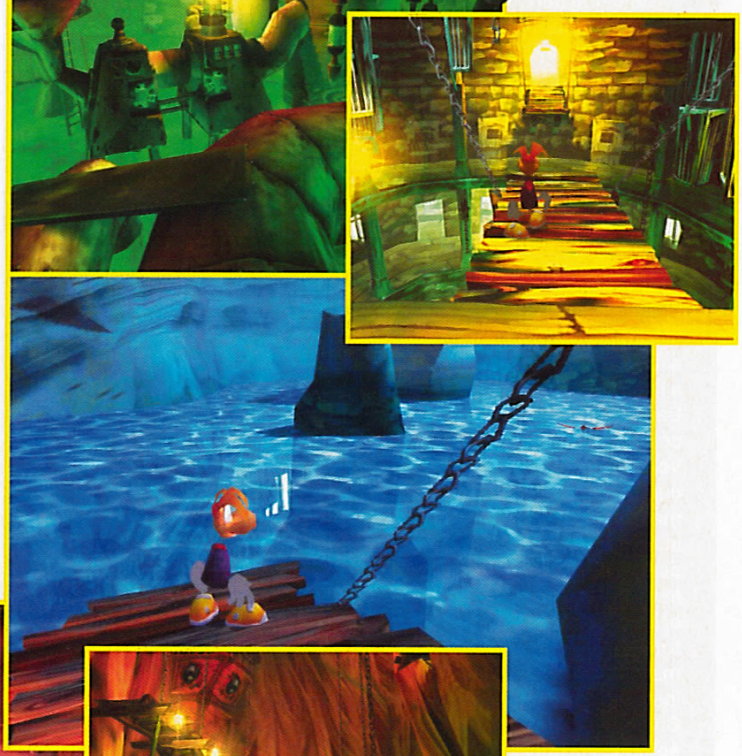
■ **Quake Dreamcast.** Une petite boîte de développement, Titanium Studios, a réalisé une jolie prouesse technique sur Dreamcast. Cette société australienne a converti en une dizaine de jours, Quake PC, premier du nom, sur Dreamcast. Elle a effectué la conversion du code Open GL en Direct 3D (pour que la Dreamcast décode le jeu correctement). Ensuite, elle a compressé la taille des fichiers de sauvegarde pour qu'ils puissent tenir dans une VM. Le résultat de ce boulot remarquable est une conversion presque parfaite. Le jeu est parfois un peu saccadé, mais l'ensemble est de bonne qualité. On ne pourra qu'y jouer seul. Malheureusement, Titanium Studios ne pourra ni l'éditer, ni le sortir en boutique, car les droits de Quake sont toujours détenus par ID Software.
Ces Australiens talentueux ne l'ont fait sûrement que pour se donner un petit coup de pub.

RAYMAN REVOLUTION

Le changement dans la continuité

Ubi Soft veut imposer son héros sur toutes les consoles existantes. La PlayStation 2 aura donc droit naturellement son Rayman 2. Alors, quoi de neuf dans cette nouvelle version ? Le graphisme est encore plus fin et plus beau et la puissance de la PS2 a permis d'inclure des effets spéciaux inédits. La maniabilité qui avait fait le bonheur des autres versions s'avère toujours aussi agréable. La construction des niveaux est bien moins linéaire, et Rayman pourra évoluer et acquérir de nouvelles compétences, comme dans un jeu d'aventure. Il pourra réaliser des mouvements bien plus complexes, que ce soit en l'air, dans l'eau, ou simplement les deux pieds sur terre. Bien sûr, on y rencontrera de nouveaux personnages et le scénario introduira des niveaux supplémentaires, que ce soit dans l'aventure, ou en mode Multijoueur. Alors, prêts pour un nouveau Rayman ?





C12

Le prochain jeu d'action 3D de Sony avance tranquillement. Le développeur nous promet déjà le plus beau graphisme en temps réel jamais vu sur PlayStation (traduisez : donc meilleur que Metal Gear Solid). Nous n'oublierons donc pas ces mots... Les trois héros du jeu, à forte personnalité, mèneront leur quête dans quatre types de décors bien distincts. Le scénario met en scène une sombre histoire de cyborgs qui veulent exterminer les humains. Comme d'habitude, il ne restera qu'un seul espoir : le lieutenant Vaughan, que vous incarnerez et qui appelera des amis à la rescousse. Réalisé par Studio Cambridge (déjà responsable de Medievil), on peut s'attendre à un petit chef-d'œuvre.

Faites leur une grosse bise avant de partir

À l'instar d'Orphen, sorcier puissant mais terriblement paresseux, vous avez toujours pensé qu'être un héros demandait trop de travail ? Maintenant, il est trop tard. Plongé dans une dangereuse aventure, vous devez user de vos sombres pouvoirs pour aider vos coéquipiers en détresse à trouver l'objet de leur quête.

Incarnez Orphen ou l'un de ses cinq compagnons de route dans cette aventure épique d'action-jeu de rôle.

ORPHEN : Pour vivre autre chose qu'une aventure d'un jour

ACTIVISION

PlayStation 2

© 1999 YOSHINOBU AKITA • YUUYA KUSAKA / KADOKAWA SHOTEN • TBS © 2000 KADOKAWA SHOTEN / ESP. Publié et distribué par Activision Publishing, Inc. Activision est une marque déposée et L'héritier des sorciers est une marque commerciale de Activision, Inc. et ses filiales. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et tous les noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 92 68 17 71
2,21F/mn

CAVIAR

■ **La minute culinaire.** Le caviar est composé d'œufs d'esturgeon préparés, salés, constituant un hors-d'œuvre estimé et très coûteux.

■ **Ovni.** On se demande encore comment ce CD a atterri à la rédaction, mais comme on est des pros, on teste. Ceux qui ont vu "Tous les matins du monde" se souviennent certainement du violiste Sainte-Colombe (Jean-Pierre Marielle) et de son génial élève Marin Marais (1656-1728). Ce sont des pièces inédites de ce dernier qui nous sont proposées. Au menu : viole de gambe (Jonathan Dunford à l'archet) et continuo. La grâce poétique intarissable de "l'angélique" Marais trouvera sa place tout naturellement entre deux parties de Quake III Arena. "Les Folies d'Espagne", un disque Universal à découvrir ; il le mérite.

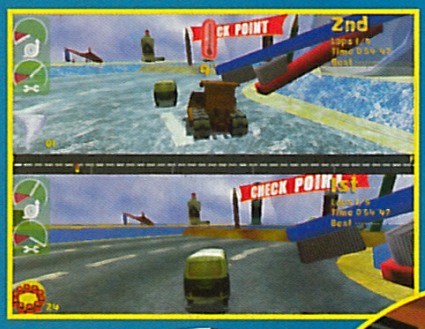
■ **PS2 PC.** SCEE aimerait classifier la Playstation comme ordinateur en Europe, afin d'échapper à la taxe d'importation de 2,2 % pour les consoles. Pour justifier ce classement, Sony intégrera à la version Pal, un langage de programmation dérivé du bon vieux Basic.

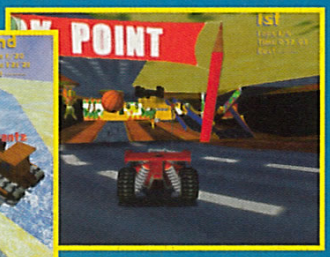
■ **PC-Engine.** Des rumeurs joyeuses courent en ce moment sur Hudson. L'éditeur de Bomberman prévoit de convertir ses titres PC-Engine sur Gameboy Advance. Le premier serait PC Kid... Si ces rumeurs se vérifient, on peut s'attendre à voir débarquer plein de titres mythiques.

TOY RACER

Janvier

Frédéric Raynal et son studio de développement No Cliché s'étaient autorisé une récréation avec Toy Commander. Toy Racer en est la suite. Avant de nous livrer le très ambitieux Agartha, No Cliché démontre encore l'ampleur de son talent avec ce petit jeu, en apparence simple. Dès le début, on pourra conduire une douzaine d'engins, comme des pick-up, des camions, des buggys, des jeeps et de bulldozers. Leur taille respecte les proportions mignonnes des jouets, comme dans Toy Commander. Ce sera donc un jeu de course aux circuits délirants, "où l'on ne se prend pas la tête". Cela dit, le véritable plaisir ne se révèle qu'en jouant à plusieurs, en écran splitté, ou en ligne par Internet, grâce aux serveurs de Sega.



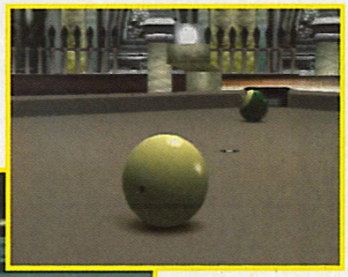


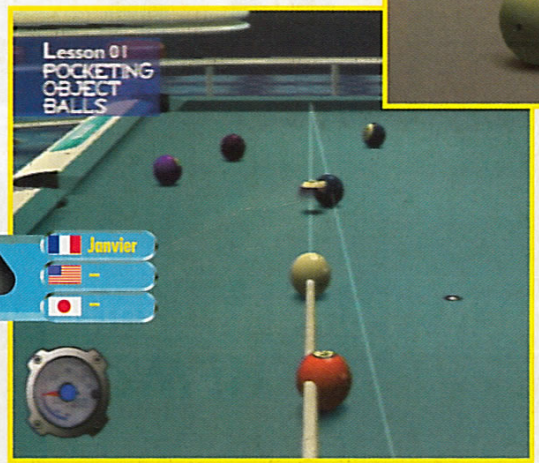
toy RACER

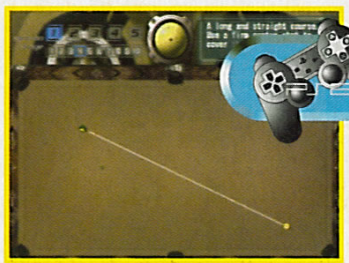
POOL MASTER

Une histoire de boules

Traditionnellement, chaque nouvelle console se dote d'un jeu de billard. La Playstation 2 ne déroge pas à la règle. Pool Master est une simulation très classique de billard américain. Ceux qui ne connaissent pas cette discipline pourront s'initier grâce à l'option Entraînement. Un autre mode leur permettra d'accomplir les exploits des professionnels, vous savez, ceux que l'on voit à la télé, et qui nous font nous extasier devant autant de dextérité. Dans ce mode, il faudra donner assez d'effet à la boule blanche pour qu'elle suive une trajectoire très précise. Enfin, le jeu étant tout en 3D, il est possible de changer l'angle de caméra pour avoir une meilleure vue du jeu en cours...



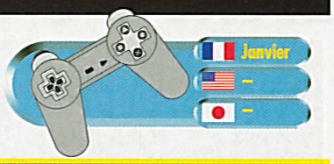




Janvier

007 RACING

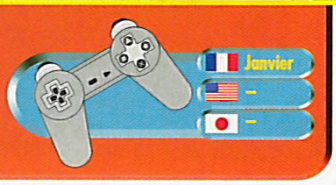
Bond à part...



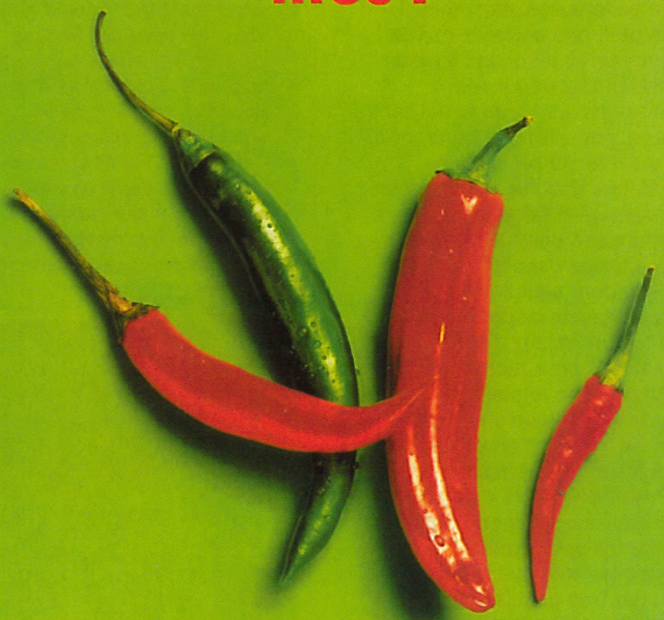
Encore un jeu sur James Bond. Décidément, quand EA tient une licence, il l'exploite à fond. Cette fois, il s'agit d'un jeu de course qui vous place au volant des bolides de l'agent secret explosif, des légendaires Aston Martin de Sean Connery aux tapageuses BMW de Pierce Brosnan. Votre engin sera armé jusqu'aux enjoliveurs, et vous devrez faire face aux tanks et aux hélicoptères ennemis, afin de réussir la mission qu'exige la sécurité du monde libre. En guise d'introduction, des scènes tirées des films vous mettront dans l'ambiance directement.

DIGIMON WORLD

Digimon, c'est un peu comme Pokémon, mais avec des espèces de Tamagotchis. Après une adaptation en dessin animé, Bandai prévoit aussi de le convertir en jeu vidéo. On retrouve le même principe que Pokémon, c'est-à-dire l'élevage de monstres en batterie, nourris à la vache folle et dressés au combat. Comme les Digimon sont plus dépendants que les Pokémon, les élever consiste à les nourrir, les caresser, les emmener aux toilettes, les entraîner, les gronder, les dorloter. Des heures de baby-sitting en perspective...



Ça arrache un max, mec !



MIX-IMAGE
LAUSANNE - Rue de Genève 17
FLON
021/351 17 21
GENEVE - Av. du Mail 11
PLAINPALAIS
022/800 17 27
www.jeuxvideo.ch

jeux vidéo
manga
cyber-café

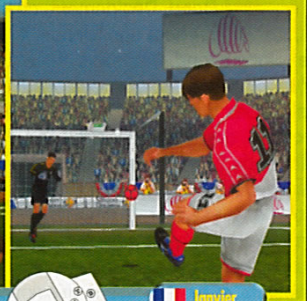
CURIOSITÉS

■ **Power Shovelers.** Au rayon curiosités, nous avons déniché une perle signée Taito. Adapté d'une borne d'arcade qui n'a jamais touché le sol français, Power Shovelers est une simulation de pelleteuses, pas moins ! Le petit pad entre les mains, vous serez le roi des travaux publics. Au début, les missions sont d'un banal sans nom, par exemple, transporter du sable, du sol vers un camion. Ensuite, des tâches un peu plus fines vous attendent, comme ramasser une tortue dans une piscine, ou encore saucer des assiettes de riz de. Mais pas d'option "mieux disant culturel" pour racheter TF1. Un principe totalement débile, mais qui, quand on se prend au jeu, devient un véritable régal. Malheureusement, Power Shovelers a peu de chance de sortir en France. Alors, si vous voulez absolument vous le procurer, soyez très gentil avec votre boutique d'import, ou bien partez au Japon.

■ **Lumieres.** Elecom, un fabricant d'accessoires japonais, vient de présenter une collection de souris basées sur la nouvelle technologie sans boule de Microsoft. Cette souris fonctionne avec la lumière. L'originalité d'Elecom est de proposer plusieurs nuances colorées. idéale pour les soirées psychédéliques.

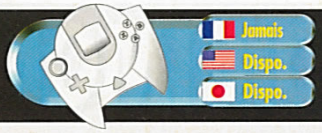
UEFA DREAM SOCCER

La Dreamcast n'a pas encore trouvé son jeu de foot ultime. Sega World Wide Soccer avait laissé un arrière-goût plutôt désagréable, et Virtua Striker 2 divise les opinions. Sega se propose donc de revoir la chose au plus vite et sort UEFA Dream Soccer. Le nombre de polygones annoncé pour la modélisation des joueurs et des stades paraît hallucinant. Les footballeurs exprimeront leurs humeurs grâce à des animations faciales. Reste à voir comment bougera l'ensemble.

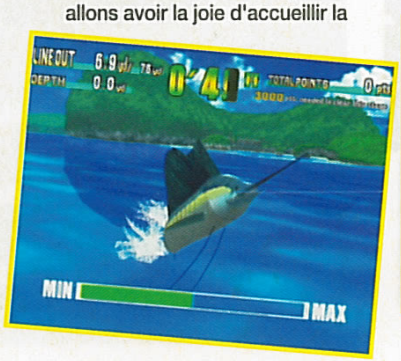


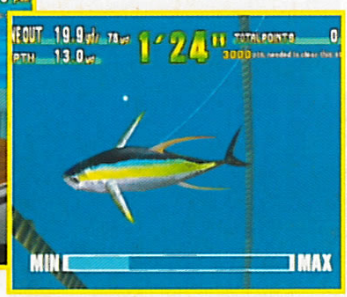
SEGA MARINE FISHING

Poisson d'avril ?



Sega avait déjà frappé très fort avec Get Bass Sega Bass Fishing, la première simulation de pêche sur Dreamcast, à laquelle on jouait avec une canne à pêche ! Ce titre avait à l'époque totalement traumatisé AHL. Malheureusement, Sega France n'a aucunement l'intention de le sortir chez nous... Consolons-nous, nous allons avoir la joie d'accueillir la suite de ce fabuleux jeu de pêche, Sega Marine Fishing ! Cette fois, on aura droit à plein de poissons différents, tous d'origine marine : requins, barracudas, raies, et tout... On pourra, de surcroît, admirer ses trophées dans l'aquarium prévu à cet effet. Sega France n'a toujours pas l'intention d'éditer ce jeu qui sort des sentiers battus.





Pixtel 3615, 083668 : 2,21F/MN. Astuces est une marque déposée Pixtel. *Playstation 2 est une marque déposée SONY

GAGNEZ UNE
PLAYSTATION 2
Une Playstation 2* à gagner chaque semaine
sur le **3615 ASTUCES,**
+ une tous les 15 jours sur le **08 36 68 32 64.**

Bloqué ?

3615 astuces®

Sauvé !

08 36 68 32 64

MISE À JOUR EN PERMANENCE, LA BASE DE DONNÉES D'**astuces®** VOUS DÉBLOQUERA SUR PLUS DE **1 500 JEUX VIDÉO CONSOLES** OU **PC.**

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service **7j/7, 24h/24** par minitel (3615 ASTUCES) ou téléphone (08 36 68 32 64).

astuces®
jeux vidéo

CYBER

■ **Yo !** AHL, notre vénérable chef, est devenu une icône publicitaire pour Ubi Soft. Vous avez sûrement remarqué la réclame de l'éditeur français pour Rayman 2. Eh bien, sachez que AHL a réussi à s'incruster chez Ubi Soft, dégageant au passage la "vedette" de l'affiche. Jugez-en par vous-même.

■ **Cyber Banjo.** Rare, une boîte anglaise très branchée, s'est lancée dans une campagne de promotion peu commune pour Banjo Tooïe. Le jeu a encore été retardé, mais vous pouvez dès à présent écouter des extraits de ses musiques. En effet, Rare a mis en téléchargement trois morceaux, au format MP3, sur son site Internet : www.rareware.com.

■ **X-Games.** La sortie du jeu de snowboard de Konami sur PS2, ESPN Xtreme Snowboarding, a été finalement repoussée au début 2001 en France.

■ **Resident Evil.** Hourra ! Capcom a réadapté l'excellent Resident Evil 3 : Nemesis sur Dreamcast. La sortie en France est prévue pour le mois prochain.

SAMBA DE AMIGO

Maracas en folie

Samba de Amigo débarque en France ! Qui l'eût cru ? Jeu vedette de l'E3, gros carton au Japon, quel est donc ce jeu étrange ?

Vous en avez sûrement déjà entendu parler, Samba de Amigo est, tenez-vous bien, une simulation de maracas ! Oui, vous avez bien lu, de maracas, comme ceux qu'utilisent les mariachis quand ils chantent à la casa. Ce sont des instruments de percussion, composés de sphères creuses où quelques corps durs sont enfermés. On agite pour marquer le rythme. Ces instruments d'origine espagnole-argentine vont par paire.

La cucaracha

Sur un principe aussi délicieux, Sega a conçu un jeu hors du commun. Imaginez donc une paire de maracas, reliée à la console, équipée de capteurs optiques et de mouvement (autrement dit, des objets de haute technologie, malgré leur apparence), qu'on agite en mesure avec la musique. Retrouvez donc les rythmes latins les plus fous, comme la "Macarena", la "Tequila", la "Bamba", et même des remix sauce maison de titres comme "Take On Me" (de A-Ha). Shakez en fonction de ce qui est affiché à l'écran, en haut, en bas ou au milieu. De temps en temps, il faudra même adopter une pose fixe pour gagner des points supplémentaires. Délire et bonne humeur assurés !

Ça va saigner

Malheureusement, Sega France a tenu à ce que le titre soit rare, et n'en a donc prévu que 500 pour la totalité du territoire français ! 500, c'est peu. Il faudra se battre pour s'en procurer un. Enfin, l'ensemble jeu + maracas reviendra relativement cher (un peu moins de 1 000 F). De plus, seuls les magasins Fnac le distribueront. Il y aura vraisemblablement des bornes de démonstration pour animer les rayons Dreamcast avec ce jeu qui sort des sentiers battus. Il faut voir Samba de Amigo, au moins une fois dans sa vie de joueur...

WWW.ECLECTIC-VG.COM
Tél: 00 32 2 703 02 05
Fax: 00 32 2 726 67 55
AVIS AUX PROFES-SIONNELS
ECLECTIC Multimedia
Le Service ECLECTIC
Gamme d'accessoires complète, originale et de qualité.
Demandez notre catalogue complet !
Import direct d'usines asiatiques
Stocks Permanents *
Facilités de paiement **
Une équipe de commerciaux à VOTRE écoute
" Packaging " Multilingue professionnel
Produits garantis 1 an
Centres d'envoi implantés en Belgique et en France
Envois internationaux quotidiens dans les DOM-TOM, sur le continent Africain, en Suisse, en Italie et en Espagne
Bientôt : un site internet dédié spécialement aux revendeurs
La folie des nouvelles consoles!
Sur Dreamcast
SHOCK PAD
Manette + Vibreur 2 en 1
Dream Connection
Adaptateur de claviers PC, de manettes PSX, de manettes Saturn 3 en 1
NEW
Emulateur de jeux PSX
Bientôt! Tél!
La gamme de Memory Cards Dreamcast la plus large d'Europe!
1MB 2MB 4MB
DC MEM CARDS 1M, 2M, 4M
DC LINK MEM CARD 4M
Connectable au PC pour échange de sauvegardes
DC RUMBLE MEM CARD 4M
Carte mémoire + Vibreur 2 en 1
Sur PSOne
Moniteur TFT PSOne
Une révolution!
NEW
Transformez votre PSOne en vraie console transportable avec cet écran TFT de haute qualité. Idéal avec le câble de connection sur "allume-cigare" bientôt disponible aussi!
Sur PLAYSTATION 2
NEW
Manette PS2 avec des gâchettes VRAIMENT analogique.
Fonctions "Turbo" et "programmation" ajoutées.
NEW
Permet de tenir la PS2 à la verticale.
Possibilité d'ajuster les dimensions en largeur pour ajout de périphériques (HDD etc.)
Tiroirs de rangements pour Memory Cards, CD, DVD etc.
NEW
Télécommande au design sympa pour faciliter la lecture de films DVD.
Vous recherchez nos produits au détail? Ils sont disponibles chez:
Virgin MEGASTORE
addon
START GAMES
Alliance Multimedia
STACK GAMES
Absolute Games
www.start-games.com

PARUTIONS...

■ **Gunnm Grand Format 2.** Après ses déboires avec Yugo, Gally se lance dans le motorball, une sorte de course de gladiateurs qui s'arrachent une sphère de métal motorisée. Elle va rencontrer un adversaire enfin à sa mesure en la personne du champion Jashugan.

■ **Akira Tome 6.** C'est le dernier volume de la série en noir et blanc. Tetsuo y perd définitivement le contrôle de ses pouvoirs. Bien entendu, les lasers ne sont plus d'aucune efficacité contre lui, qu'ils proviennent d'un fusil ou d'un satellite tueur.

■ **Katsuo l'arme humaine.** Le pauvre Katsuo prend des cours de baston auprès d'une célébrité en la matière. Ce qui devient indispensable, vu qu'il défie involontairement des adversaires toujours plus forts. En tout cas, la chance ne l'abandonne pas.

■ **Ranma 1/2 29.** Ranma est pris pour cible par un phénix, et Nabiki rencontre aussi pingre qu'elle. Les situations loufoques se suivent et se ressemblent sans jamais faire progresser l'histoire. L'auteur peut continuer longtemps comme ça !

■ **DRAGON HEAD 7.** Ako parvient à quitter l'hôpital d'aliénés et à sauver Téru grâce aux médicaments récupérés. Tout le monde prend ensuite l'hélicoptère pour Tokyo. A leur stupeur, ils découvrent un cratère géant à la place du mont Fuji.

■ **B'TX 10.** La série ne s'améliore pas, mais elle ne peut plus empirer de toute façon. Les héros affrontent des adversaires les uns à la suite des autres sur une route linéaire. Ça commence à sentir le réchauffé.

DER MOND VERSION FRANÇAISE

La bonne affaire

Glénat fait partie des rares éditeurs qui sortent à l'heure actuelle des art-books en français. Ce deuxième tome dédié à Evangelion semble être la copie conforme de l'édition japonaise. Le papier est un peu plus fin, mais sans être transparent. On note aussi des couleurs légèrement plus fortes, sans que ce soit gênant pour autant. Quand au prix, il correspond à celui de la version japonaise, comme si vous l'achetiez au Japon avec un pouvoir d'achat identique. En tout cas, il n'y a pas beaucoup de bla-bla dans ce volume privilégiant à fond les illustrations. Certaines sont d'ailleurs en double page malgré le format gigantesque de cet art-book. Les fans de la série et les amateurs d'arts graphiques de genre science-fiction en auront pour leur argent.

Glénat.

GUNSMITH CATS

Dans la continuité, Kaze regroupe les 3 OAVs de Gunsmith Cats sur un seul DVD. Naturellement, on a la possibilité de les visionner en français et en japonais, avec ou sans sous-titres français. Vous reconnaîtrez facilement le character-design de Kenichi Sonoda, déjà sollicité pour Bubblegum Crisis ou encore Gall Force. Les deux héroïnes, Rally Vincent et Minnie Meï, sont des chasseuses de primes. Rally excelle au maniement des armes à feu et dans la conduite sportive, tandis que Meï affectionne les explosifs. En trois aventures, elle s'occupe d'abord d'un trafiquant d'armes, pour enchaîner sur une tueuse soviétique et finir par des politiciens véreux (mais sans l'homme à la cigarette !). Ça ne paraît pas toujours très réaliste, mais l'action est au rendez-vous avec une animation de très bonne qualité.

Kaze DVD Pal Zone 2.

GHOST IN THE SHELL

Multi-plates-forme

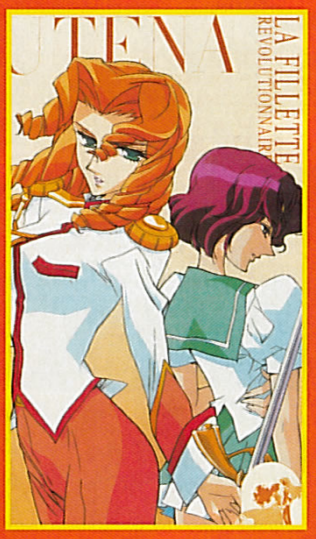
Étant donné le franc succès qu'il a déjà remporté, le manga "Ghost in the Shell", de Masamuné Shirow, est actuellement réédité. Il faut dire que l'aventure a fait un tour complet en matière de production. On a déjà eu droit au grand film d'animation, au shoot them up sur Playstation, aux art-books et aux posters géants. Ce titre futuriste met en scène la problématique engendrée par les intelligences artificielles. On appréciera au passage le petit côté "Blade Runner" de ce débat. Dommage que l'édition française ait pour base la version anglaise, quelques pages assez chaudes ayant disparu par la même occasion. Les éditeurs qui censurent des œuvres pour toucher un plus large public se font fort heureusement rares aujourd'hui.

Kana.

UTENA

Le réalisateur K. Ikuhara a fini par pondre une série TV animée un peu plus valable que son "Sailor Moon". Utena, la Fillette révolutionnaire, comporte 39 épisodes, rassemblés sur 10 cassettes sous-titrées français chez Dynamic Visions, mais aussi sur DVD US d'import. L'animation y est correcte avec un character-design très typé et des musiques bien choisies. Curieusement, l'aventure se déroule dans un univers magique et chevaleresque, baignant dans un romantisme plutôt bancal, avec des écolières à tendance lesbiennes. L'héroïne, Utena Tenjô, étudie au lycée Ohtori, où certains élèves se provoquent régulièrement en duels à l'épée. Celui qui restera invincible gagnera Anthy, la fiancée de la rose, et le pouvoir de Dios. Ce pouvoir sans bornes permet de révolutionner le monde et de provoquer l'apocalypse !

K7 VHS Pal-Secam et DVD NTSC zone 1.



SPECIAL FIGURINES

Le coin du collectionneur

Depuis belle lurette, les Japonais produisent des figurines de personnages tirés d'animés et de jeux vidéo. Ces statuettes en résine sont à assembler et à peindre soi-même. La tendance actuelle est aux figurines vendues toute terminées. Elles sont réalisées en Asie, le plus souvent sous licence américaine. Un exemple : la superbe Cutey Honey en résine monobloc de 43 cm, avec peintures métal et acrylique. Elle se remarque à mort sur un bureau !

La superbe Cutey Honey.

Les belles...

Cependant, les figurines de personnages de jeux vidéo sont généralement fabriquées en plastique. Elle sont donc bien moins cher et produites en un grand nombre. Il faut reconnaître que les jeux se diffusent plus facilement que les japanimations. D'après Final Fantasy VIII, Rinoa Heartilly ainsi que Squall et Sheifer sortent en figurines fixes plutôt bien détaillées, de la taille d'une bouteille de Kro de 33 cl.

Rinoa Heartilly.

Tiamat le dragon.

... et les bêtes

Naturellement, les monstres majeurs de FFVIII ont aussi droit à leurs figurines. On notera la présence d'articulations, histoire de varier les poses. La réalisation se fait dans un plastique un peu mou et teinté dans la masse. Parfois, on a droit à une finition aux aérosols pour les grands modèles comme le dragon Tiamat.

... DU MOIS

■ **Ah my goddess 13.** Le démarrage : quelques apprentissages laborieux pour Skuld. Puis, suite à une erreur d'Uld, une sale bestiole parasite Sayoko. Elle perd alors foi en toutes choses et les déesses n'ont d'autre choix que de lui montrer leurs pouvoirs pour la sauver .

■ **Talulu le magicien 3.** Les sortilèges de Talulu ne durent toujours que 10 mn, mais leur niveau s'accroît régulièrement. C'est surtout les combinaisons entre les sorts qui donnent les résultats les plus spectaculaires. Au final, les catastrophes, les retournements de situations et l'humour sont au rendez-vous.

■ **Tough 7.** Le véritable combat entre Kibô et Kaneda a enfin lieu sur une plage pendant un typhon. Comme d'hab', Kibô se mange quelques pains au départ et semble vite en difficulté. Mais il a repiqué une ou deux techniques secrètes dans les parchemins familiaux.

■ **Rookies 4.** Kawato est sur le point de réunir une équipe de base-ball au grand complet. Même les plus irréductibles donnent des signes de faiblesse et ne devraient par tarder à rejoindre le groupe. Cependant, des siècles d'entraînement les attendent avant une future victoire.

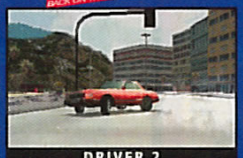
■ **Ayashi no ceres.** Ce titre de Yuu Watase renferme un peu plus d'action et d'intérêt que son précédent, "Please Save My Earth". Mais le scénario avance franchement au ralenti, genre "X" de Clamp. Ceres, la nymphe céleste, prend difficilement le contrôle d'Aya et ne règle pas assez vite ses comptes.

■ **Kimengumi 2.** La joyeuse bandes de loufoques sème la pagaille et ne fait rien comme tout le monde. La nouvelle venue au lycée, l'équipe de volley et leurs professeurs ne sont pas au bout de leurs mauvaises surprises.

Les Tops Consoles

DRIVER 2

Réalisé par la même équipe, Driver 2 est encore plus innovant ! 40 missions vous seront confiées pour démontrer vos talents de pilote : vous vadrouillerez dans de nouvelles villes - Las Vegas, Chicago, La Havane ou Rio (30 km de rues et des rues en courbes !) - vous changerez

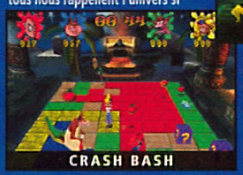


de véhicule en cours de mission, vous vous déplacerez à pied pour passer inaperçu, vous traverserez des ponts ouverts !! De 1 à 2 joueurs en écran divisé.

Pour la première fois sur console vous pouvez affronter des adversaires européens via Internet dans un univers 3D impressionnant. Votre objectif : sortir vivant des nombreux niveaux ! Jouable en ligne jusqu'à 4 joueurs simultanément et de 1 à 4 joueurs en écran splitté - 25 personnages disponibles - Un univers graphique très soigné et une animation fluide - Du simple pistolet au laser en passant par le lance-flamme sans oublier la célèbre sulfateuse.

CRASH BASH

Crash et sa bande s'adonnent à des mini-jeux très divers, à travers des tableaux extravagants et colorés. Le but : de mettre les adversaires KO. Vous aurez le choix entre huit personnages hauts en couleurs qui tous nous rappellent l'univers si



attachant de Crash Bandicoot. La nature des épreuves est souvent d'une débilité profonde, mais quel régal ! De 1 à 4 joueurs.

FIFA 2001

Mise à jour des joueurs et des équipes, animations plus riches et plus fluides, prise en main améliorée et bande-son toujours plus percutante, ensemble des Motion Captures qui permettent d'obtenir des animations réalistes. Vous en prendrez plein les yeux et plein les oreilles. De 1 à 4 joueurs.

Retenez votre souffle avant d'accueillir la révolution graphique qu'apporte Jet Set Radio, le dernier né de Sega : un véritable dessin animé et une explosion de musiques hip-hop d'une qualité exceptionnelle. Sur ces morceaux entraînants, vous vadrouillez dans la ville de Tokyo-To, et taguez les murs et les voitures pour marquer le territoire de votre gang. Si possible, ne vous laissez pas serrer par les flics, ni marcher sur vos rollers par les bandes adverses.

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F. Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

LES MICROMANIA

49 MICROMANIA ANGERS NOUVEAU
C.Ccial Géant - Espace Anjou - 49000 Angers

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 77410 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - 75008 Paris
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens - 75002 Paris
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA ÉOLE
Gare Saint-Lazare - 75009 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11

72 MICROMANIA LE MANS SUD NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 72100 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 79

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Dammarie-Les-Lys - Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Ccial Vélizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial St-Quentin - 78180 Montigny-Le-Bretonneux
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-Les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Ccial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91410 Orsay - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

84 MICROMANIA AVIGNON SUD NOUVEAU
C.Ccial Auchan Mistral 7 - 84000 Avignon - Tél. 04 90 81 05 40

14 MICROMANIA CAEN NOUVEAU
C.Ccial Mondeville 2 - 14120 Mondeville - Tél. 02 31 35 62 82

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - 92092 La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - 93606 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades - 93160 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Gd Ciel - 94200 Ivry-Grand-Ciel
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

59 MICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU
C.Ccial Auchan Petite Forêt - 59410 Anzin - Tél. 03 27 51 90 79

44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN NOUVEAU
C.Ccial Auchan - 44230 St-Sebastien-sur-Loire - Tél. 02 51 79 08 70

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Ccial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Ccial Auchan Val de Fontenay - 94120 Fontenay-sous-Bois
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY
C. Ccial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES
C. Ccial Carrefour Antibes - 06600 Antibes - Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 - 06700 Saint-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO • Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux !

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ?
Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

20 000 codes et astuces à consulter : MSR (DC), Sudden Strike (PC)...
Et les soluces des tops : Tony Hawk (PSX), Perfect Dark (N64), Les 24 Heures du Mans (DC)...

E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.

*Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Cial Nice-Etoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles - 13127 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Cial Géant La Valentine - 13011 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Cial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille - Tél. 04 95 05 33 45

21 MICROMANIA DIJON
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Cial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial Le Polygone - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 09 97

44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44272 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place de l'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE
C. Cial Auchan Les Trois Fontaines - 45146 Saint-Jean-de-la-Ruelle
Tél. 02 38 22 12 38

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Cial Semécourt - 57280 Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Cial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - RDC - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Cial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Cial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse-Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY
C. Cial Grand-Ouest - 69132 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Cial Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial St-Genis 2 - 69230 St-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS
C. Cial Auchan - 72650 La Chapelle St-Aubin - Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial Saint-Sever - 76000 Saint-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
C. Cial Auchan-Pontet - Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

GAME ONE
LA CHAINE TELE DES JEUX VIDEO

Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.

NOUVEAUX ULTIMA

AURILLAC - BLOIS C.CIAL.AUCHAN - CHARENSAC - LEVALLOIS NEVERS C.CIAL.CARREFOUR - TORCY - TOUL - YZEURE

PLAYSTATION 2

PS ONE

- Payer votre console en plusieurs fois
- Reprise de votre ancienne PSX

(Voir modalités dans votre magasin ULTIMA)

DÉJÀ DISPONIBLE 790 F

TOMB RAIDER
SUR LES TRACES DE LARA CROFT

Pour tout achat d'

1 jeu PSX2 "ElectronicArt's"
= 1 socle PSX2 offert

et de **2** jeux PSX2
"Electronic Art's"
= 1 Télécomande offerte

Liste Jeux EA : Fifa 2001 - Kesser - NHL 2001 - SSX
NBA 2001 - Thème Park - WorldXquad -NBA 2001 - F1 Champion Ship 2000

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

VOUS AVEZ LE

PROJET D'OUVRIR UN MAGASIN

CONTACTEZ-NOUS

01 42 46 60 00

e-mail : ultimagames@wanadoo.fr

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

LEVALLOIS : NOUVEAU 01 47 37 02 55
96, rue du Président Wilson - 92300

NOGENT ½ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

ST GERMAIN EN LAYE 01 30 61 47 47
42/44, rue de Paris - 78100

SAINT-MAUR 01 48 89 90 19
125, Bld de Champigny - 94100 - Face gare RER Champigny

TORCY : NOUVEAU 01 60 06 45 40
C. Cial Continent Val Maubuée - 77200

■ PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

AURILLAC : NOUVEAU 04 71 64 60 15
"Teddy Toys" - avenue de Conthe - 15000

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

BLAGNAC 05 61 71 65 53
4, rue Henri Matisse - 31700

BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000

BLOIS : NOUVEAU 02 54 20 37 36
C.Cial Auchan - Galerie marchande - 41000

BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

BRIVE CHARENSAC : NOUVEAU 04 71 04 14 20
"Teddy Toys" - 141, av. Charles Dupuy - 43700

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Cial Carrefour - 71100

CHALON/SAONE 03 85 94 04 43
10, rue Change - 71100

CHAMBERY 04 79 60 40 73
4, rue St Antoine - 73000

CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

GUERET 05 55 61 93 57
"Teddy Toys" - avenue du Maréchal Leclerc - 23000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

METZ 03 87 74 95 58
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000

MONTARGIS
3, rue du Bon Guillaume - 45200

MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NEVERS : NOUVEAU 03 86 61 44 37
C.Cial Carrefour - 580000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000 - près des Halles Chatelet

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

PESSAC : NOUVEAU
C.Cial Géant Casino

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

ST FLOUR 04 71 60 92 08
"Teddy Toys" - 5, rue de Villeneuve - 15100

SENS 03 86 83 01 91
27, rue de la République - 89100

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOUL : NOUVEAU 03 83 64 65 11
5, rue Joseph Carrez - 54200

TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

YZEURE : NOUVEAU 04 70 44 04 16
"Teddy Toys" - 120, route de Lyon - 03400

Dans les magasins affichant l'opération.

Visuels non contractuels

Peter's Plaine

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA - VPC : **Téléphone 01 34 66 97 70** - Fax 01 34 66 97 84 - Courrier : Parc du Coudrier, 95 650 Boissy L'Aillerie

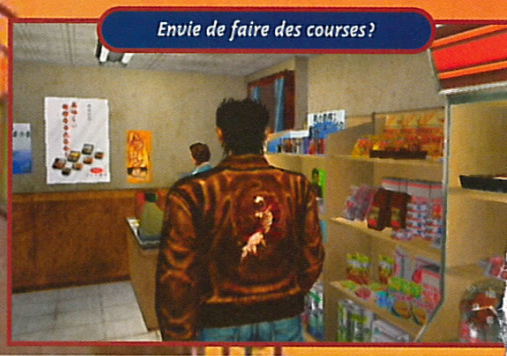
TESTS

Le numéro de décembre présente toujours un dilemme pour les testeurs : les jeux qui en valent le détour nous submergent en cette période. Lequel choisir ? Tomb Raider, sur les traces de Lara, Quake III Arena, Shenmue (en illustration ici), Moto GP, Jet Set Radio...
Les prochaines vacances sont déjà surbookées !

Mégahit

Shen

Shenmue, c'est la révolution graphique que nous attendions tous impatiemment. Doté d'une mise en scène de Yu Suzuki, un des façonneurs de hit de Sega, Shenmue est à voir absolument dans une vie de joueur.



Envie de faire des courses ?

RYO AU QUOTIDIEN

Si vous en avez l'envie, vous pourrez accomplir multiples petites choses pour remplir de joie la vie quotidienne de Ryo.

Le temps est un paramètre très important. Vous pourrez jeter un coup d'œil à votre jolie montre pour avoir l'heure.

Si vous avez des sous à dépenser dans le juke-box, vous pourrez réellement choisir la musique.

Un petit coup de Cola ? Remarquez au passage que la marque Coca-Cola a disparu dans cette version européenne.

Un petit tour chez la diseuse de bonne aventure ?

Si vous avez bien nourri le petit chat du début, il guérira au cours du jeu, et se mettra enfin sur ses pattes.

Ryo Hazuki est un jeune homme bien portant, plutôt beau et musclé, poli et sociable. Mais une chose tracasse Ryo : son père a été assassiné sous ses yeux par un mystérieux chinois accompagné de gardes du corps en costards. Ils se déplaçaient dans une limousine noire, et ont disparu dans la nature, mystérieusement. C'est aux alentours du mois de décembre 1986 que ce terrible crime a été perpétré. Depuis, Ryo enquête et rumine sa vengeance. Il essaie de reconstituer laborieusement les pièces d'un puzzle qui mêle de sombres histoires de mafia et de crimes organisés. Au cours de son épopée dans les entrailles de sa ville natale, il rencontrera plein de personnages bizarres et curieux.

Oh mon Ryo-ho-ho-hoooo

Ryo vit dans une petite bourgade de la campagne japonaise, une petite ville paisible sans grande histoire, avec ses vieux, ses enfants, ses marchands, ses restaurants et ses voyous. Dans cet environnement tranquille, notre héros essaiera de mener une investigation à l'aide des maigres indices qu'il récoltera en discutant avec les habitants. Malgré la simplicité relative de ce scénario, Shenmue a donné l'occasion à Yu Suzuki (déjà responsable de Hang On et Space Harrier) de nous pondre un des jeux les plus impressionnants de la Dreamcast. La finesse des décors, des façades, et des lieux visités vous laissera bouche bée. Tout en 3D temps réel, nous n'avons jamais vu aussi beau, aussi travaillé, aussi soigné. Quand Ryo se balade dans les rues de sa ville nonchalamment, nous assistons à un véritable exploit technique. Les personnages rencontrés vous étonneront par leur naturel, leurs visages, leurs expressions et leurs mimiques cloueront les badauds sur place. Plus qu'un jeu, Shenmue est une splendide vitrine technologique pour la Dreamcast. Même si elle est sur le papier moins puissante que la PS2, la petite de Sega n'a vraiment pas à rougir.

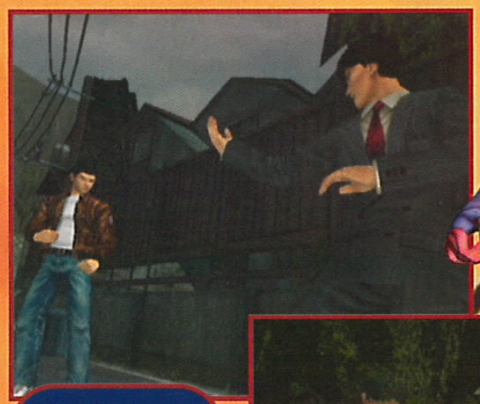
Européens = anglais

Avec la sortie européenne de Shenmue, il nous sera enfin possible d'en comprendre l'histoire passionnante. Malheureusement, Sega France ne nous livrera qu'une version en langue anglaise, avec des sous-titres anglais. Non, vous n'aurez même pas droit à une mince traduction française ! Cela dit, l'anglais utilisé est très facilement compréhensible.

EN LIGNE

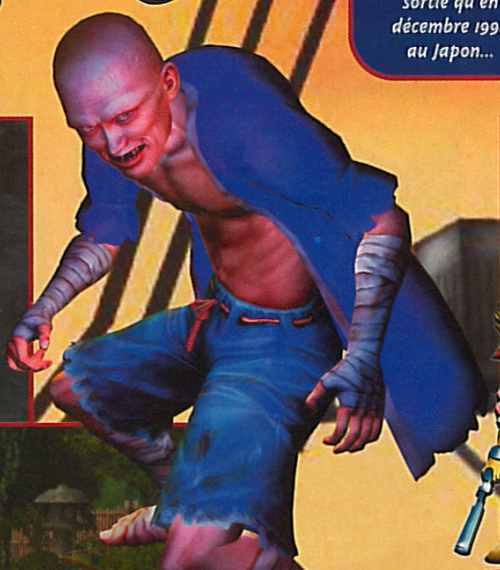
Le quatrième CD du jeu offre des bonus sympathiques. Le Shenmue Passport ouvre l'accès à des biographies des personnages, des portraits, des musiques, la possibilité de revoir les scènes cinématiques et des manuels. Ce CD offre aussi quelques possibilités en ligne. En vous inscrivant, vous pourrez y poster vos meilleurs scores dans les mini-jeux de Shenmue. A terme, Sega prévoit de dresser un tableau des meilleurs au niveau européen. Pour finir, il sera possible d'établir des échanges et des dialogues entre joueurs.

mue ~



Ne vous fiez pas à son costard. Cet homme se bat de façon redoutable.

Les poissons dans le petit lac et les rochers en jardin, c'est bôôôôôôô!!!



Ryo est un joueur. Il a une Saturn à la maison. Mais il y a un anachronisme : la Saturn n'est sortie qu'en décembre 1994 au Japon...

AVIS OUI !

A vrai dire, je ne croyais pas que Sega France allait sortir ce jeu fabuleux dans nos contrées, à cause de la localisation bien trop coûteuse. Et pourtant si. Enfin, même si l'effort est appréciable, je regrette que Sega France n'ait même pas daigné inclure des sous-titres français. La Saturn avait déjà subi ce genre de négligence, en sortant des jeux uniquement en anglais. En fait, j'aurais simplement préféré une version originale sous-titrée en français, comme au cinéma. Ce choix aurait sans doute mieux collé à l'esprit de ce jeu extraordinaire.

GIA

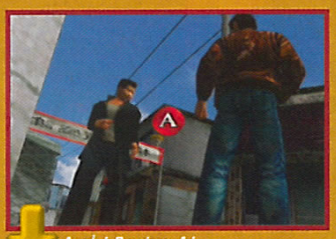
Les personnages articulent chaque mot et les tournures employées sont d'une simplicité déconcertante. Grâce à cela, les anglophones avanceront aisément dans le jeu, car tout est fait pour ne pas se retrouver bloqué. La durée de vie n'en est pas amputée pour autant, car la présence de diverses tâches à effectuer prend beaucoup de temps. Ce sont souvent des choses ou des habitudes tirées de la vie quotidienne. Il est possible d'établir un tas de collection d'objets différents, comme des figurines et des cassettes audio, par exemple. On peut faire ses courses, fouiller chaque tiroir de la maison, se faire arnaquer par des machines à sous, etc. C'est un peu une tentative de reproduction de la vie de tous les jours (quoique bien simplifiée), et c'est plutôt réussi. Il faut néanmoins reconnaître que l'action du jeu est assez calme, et parfois même ennuyeuse. Mais avec toutes ses qualités, Shenmue vous envoûtera, une fois que vous aurez plongé dans son univers. On n'en sort pas indemne. La beauté de certaines scènes vous épatera encore après de longues heures de jeu. Shenmue fait partie de ces titres qu'on retient dans son expérience de joueur. Après lui, votre vision des jeux vidéo aura changé à jamais.

DES ROUSTES MÉMORABLES

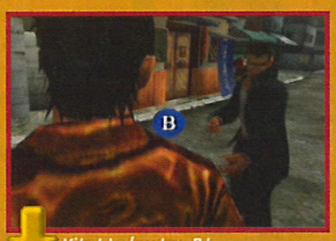
Deux systèmes de combat dans le jeu. L'un fait appel aux réflexes purs. Lors de certaines scènes, des boutons apparaissent subitement à l'écran. Pour esquiver ou filer une bonne tarte, appuyez sur le bouton indiqué, le plus vite possible. En cas d'échec, Ryo se prend des roustes mémorables. L'autre système s'approche plutôt des beat'em all. Face à plusieurs adversaires, Ryo devra enchaîner coups de pieds et de poings, un peu comme dans Spike Out, en faisant attention à sa jauge d'énergie. Heureusement, dans les deux cas, si vous perdez, vous pourrez recommencer autant de fois qu'il le faudra.

Il y a beaucoup de techniques à maîtriser dans le cas de combats de type beat'em all.

Ryo va latter tous ces loubards.



Argh ! Bouton A !



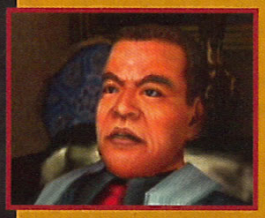
Vite ! Le bouton B !

Le cercle en bas à gauche représente la jauge de vie du héros.

Shenmue

QU'EST-CE QU'ELLE A MA GUEULE ?

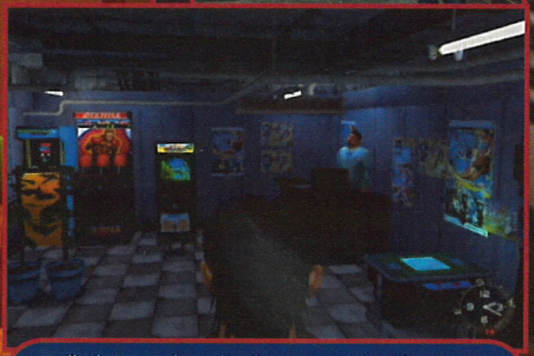
Vous rencontrerez une galerie de personnages typiques et même caricaturaux au cours de l'aventure. Leurs traits et expressions sont très réalistes. En voici un échantillon.



Le téléphone occupe une place primordiale dans l'aventure. Les numéros à composer sont inscrits sur votre carnet.

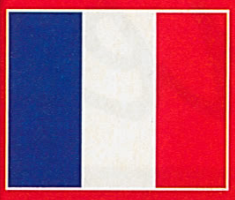
Des machines à sous pour y dépenser son argent de poche...

Souvent, Ryo se souviendra de moments tendres avec son père qui vient de mourir.



La salle de jeu est le repère des voyous de la ville. On peut y jouer à plusieurs jeux amusants, dont le mythique Hang On.

Les angles de caméra choisis privilégient un certain côté dramatique.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- AVENTURE RÉALISTE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : FACILE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : VM-PURUPURU
- Vibrations : BONNES

PRÉSENTATION — 95%

Intro planante : un aigle au-dessus des montagnes et un coucher de soleil...

GRAPHISMES — 98%

On n'a jamais vu aussi achevé. Le réalisme des visages nous a tous impressionnés.

ANIMATION — 92%

Aucun défaut. Une image, très fouillée, et tout en temps réel. Un exploit de Sega.

MUSIQUE — 85%

Assez calme, elle met tout de suite dans l'ambiance. Parfois répétitive.

BRUITAGES — 85%

Par rapport au reste, c'est dommage car tous les dialogues sont en anglais.

DURÉE DE VIE — 90%

Trois CD pleins à craquer et des petites tâches annexes, il y a de quoi faire...

JOUABILITÉ — 90%

Les commandes sont simples, les énigmes frôlent les pâquerettes.

AVIS OUI, MAIS

Shenmue m'a véritablement impressionné côté technique. Mais en y jouant un peu, j'ai vite lâché le pad, car le jeu est vraiment très lent. Au risque de m'attirer les baffes des passionnés de Shenmue, je le trouve même parfois un peu rasoir. On peut faire un tas de choses, mais je me suis vite ennuyé. Même si je n'ai jamais vu un jeu aussi beau, je reste sur ma faim, devant ce manque d'action. Les énigmes sont véritablement trop simples, et l'aventure trop guidée.

ZANO

INTÉRET — 91%

D'une qualité technique irréprochable, Shenmue conte aussi une histoire passionnante. Mais pour la traduction en français, on repassera !

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

Comme pour la Dreamcast à l'époque de son lancement, la Playstation 2 se dote de la crème des jeux de boxe : Ready 2 Rumble. Une aubaine pour la console de Sony toujours à la recherche de beaux jeux.

Ready 2 Rumble, l'année dernière, avait fait l'effet d'une bombe aussi bien sur Dreamcast que sur Playstation ou Nintendo 64. La suite était donc attendue. Ici, vous retrouvez tous les personnages qui ont fait le succès du premier opus et des nouveaux venus viennent agrandir cette joyeuse bande. Certains sont même des personnalités très connues : Michael Jackson (déjà présent dans Space Channel 5) débarque, gonflé aux stéroïdes anabolisants pour une séance de gnons en pleine poire ; Shaquille O'Neal, star des Lakers de Los Angeles, est également de la fête : son imposante stature force le respect. Chaque combattant dispose, comme dans l'épisode précédent, d'un large éventail de coups. Ces derniers s'effectuent en accomplissant diverses manipulations avec le pad. Lorsque vous portez un coup violent, vous obtenez une des six lettres formant le mot "RUMBLE". Lorsqu'elles sont toutes rassemblées, on a recours à "l'énervement", qui permet de frapper plus rapidement et avec un maximum de puissance.

Ô joie !

On pouvait s'attendre au pire, aussi la surprise est agréable. Graphiquement, Ready 2 Rumble est identique en tous points à la version Dreamcast. Le jeu est vraiment magnifique. L'aliasing et le scintillement sont absents et les combattants sont ultra détaillés. A la fin du combat, vous pouvez même voir les blessures et les hématomes sur les corps des boxeurs en nage. En plus des modes Deux joueurs et Arcade, vous pouvez participer au Championnat. Dans cette partie, il faut mener son champion au sommet. Il est donc nécessaire de passer par des séances d'entraînement pour augmenter ses compétences, par des combats professionnels pour gagner l'argent, et par les compétitions. Il faudra bien planifier ses activités (grâce au calendrier) afin de perdre la face lors des affrontements. Avec tous ces points, Ready 2 Rumble est la référence des jeux de boxe toutes consoles confondues.

Le mot "RUMBLE" peut être complété trois fois. Si vous y arrivez, rien ne pourra plus vous arrêter.

Michael Jackson est un combattant très rapide. Mais son frêle gabarit n'a pas été respecté. Sûrement l'EPO...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : MIDWAY
- Éditeur : INFOGRAMES
- BOXE
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

Certains boxeurs sont vraiment bizarres. Par exemple, la tête de ce robot est un punching-ball. Voilà qui est motivant !

AVIS OUI !

Les possesseurs de Playstation 2 ne pouvaient espérer mieux. Ready 2 Rumble dispose de tous les atouts pour être le meilleur jeu sur la console de Sony, pour les fêtes de fin d'année. Les défauts dus à la faible mémoire vidéo de la bécane n'ont pas de raison d'être ici. Le jeu est beau et ultra détaillé. De plus, la convivialité s'impose très vite : les personnages sont charismatiques et attachants, la prise en main est très instinctive. A moins de s'appeler Switch, on réussit à maîtriser les combattants sans trop de problèmes.

KAEL

PRESENTATION 88%
Intro sans prétention. Menus clairs mais pauvres en option.

GRAPHISMES 94%
La Playstation 2 montre enfin ce qu'elle a dans le ventre. C'est top !

ANIMATION 95%
Fluide et rapide. Les attitudes des boxeurs sont à mourir de rire.

MUSIQUE 86%
Absente pendant le jeu, elle sait être présente lorsqu'il le faut...

BRUITAGES 89%
Impeccables. Chaque coup porté donne un cri de douleur.

DUREE DE VIE 90%
Rapide, seul mais à deux, les parties s'éterniseront.

JOUABILITE 90%
Pad parfaitement étudié. Les coups sortent instinctivement.

INTERET 93%
Beau, fun, drôle, jouable, bref, c'est du Ready 2 Rumble...

DYNASTY WARRIORS 2

Le scénario de Dynasty Warriors 2 se déroule en Chine au troisième siècle. En cette période de guerres civiles, les seigneurs se disputent la moindre parcelle de terrain et tous les prétextes sont bons pour conquérir de nouveaux territoires.

Au corps à corps, il n'est pas rare de voir les boss contrer vos coups.

Le but du jeu est simple : anéantir les forces adverses. Chaque personnage proposé, une bonne vingtaine au total, dispose de sa propre armée répartie sur l'ensemble du territoire de jeu. Votre ennemi dispose lui aussi d'une troupe de soldats conséquente, plusieurs centaines d'hommes en moyenne, mais également de forteresses en tout genre.

Leadership

Les combats se déroulent en temps réel : vous avancez en territoire ennemi à travers des décors tout en 3D, et vous devez tuer tout ce qui passe à portée de main. Vos troupes sont réparties en plusieurs régiments de quelques dizaines d'hommes et vous emboîtent le pas. Elles ne passent au combat que lorsqu'elles rencontrent un adversaire. Chaque section ennemie comporte un leader qu'il convient d'éliminer le plus rapidement possible afin de semer la zizanie dans la partie adverse. Les boss vous attendent dans des endroits plus avancés dans les terres : une fois qu'ils ont tous été éliminés, la victoire vous revient et vous changez de niveau.

Tintin au Combo

Différents types de soldats vous attendent : archers, lanciers, sabreurs, cavaliers. Ces derniers sont redoutables, et il convient de les éliminer avant tout. Sachez qu'il est possible d'emprunter leur monture : la vitesse de déplacement est d'une part bien plus importante et la puissance des coups portés se voit décuplée. Des coups spéciaux, communs à tous les personnages, sont disponibles. Ils sont de deux sortes : un disponible à tout instant du jeu qui exécute un Combo de puissance moyenne, et un autre qui n'est utilisable qu'une fois une jauge remplie au cours de vos différents combats. Une fois actionné, ce Combo se révèle extrêmement destructeur, et inflige de sérieux dégâts aux adversaires. Un arc fait également partie de votre équipement. Il est très utile pour abattre les ennemis à distance ou pour affaiblir les boss. Son utilisation se fait en vue subjective, mais il est alors impossible de se déplacer.

Chaque coup spécial s'accompagne d'effets spéciaux des plus spectaculaires.

DU MONDE AU BALCON

Le plus impressionnant dans Dynasty Warriors, hormis la qualité exceptionnelle des graphismes, est qu'il n'y ait aucun ralentissement durant les scènes de combat, malgré le nombre affolant d'ennemis à l'écran. Chapeau bas.

Quand l'adversaire vous entoure, utilisez un coup spécial pour faire le ménage.

Les ennemis volent aux quatre coins de l'écran sous vos coups.

AVIS NON, MAIS...

Si le jeu se montre très impressionnant graphiquement et dans les animations, il est en revanche extrêmement répétitif. Même si c'est le genre qui veut ça, il devient pénible d'accomplir continuellement les mêmes gestes dans chaque niveau. Quand on sait qu'on tue entre 500 et 700 ennemis par campagne, je vous laisse imaginer les crampes de pouce et les ampoules après deux heures à ce rythme ! J'aurai aimé voir de la stratégie... il n'y en a pas une goutte. A réserver aux bourrins du pad et aux neuneus des neurones.

NIIICO

Méfiez-vous des archers planqués dans les tourelles. Un seul moyen de les éliminer : les tuer avec votre arc.

AVIS BOF !

J'avais adoré le premier en arcade, détesté le (faux) second sur Playstation, je trouve celui-ci très moyen. Graphiquement, Dynasty Warriors 2 est très impressionnant. Des dizaines de personnages s'affrontent sur le même écran sans aucun problème d'affichage. Les scènes cinématiques sont magnifiques, et les dialogues sont en français. Le top donc. Mais dans le fond, ce jeu est très vite ennuyeux. Avec votre combattant, vous avancez, et vous appuyez comme un malade sur le bouton de votre paddle. C'est beaucoup trop facile et ultra répétitif.

KAEL

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KOEI
- Éditeur : THQ
- BEAT'EM UP
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : CARTE-MÉMOIRE
- Compatible : –
- Vibrations : MOYENNES

Certaines armes blanches disposent d'une allonge bien plus importantes que d'autres.

MONTÉ COMME UN CHEVAL

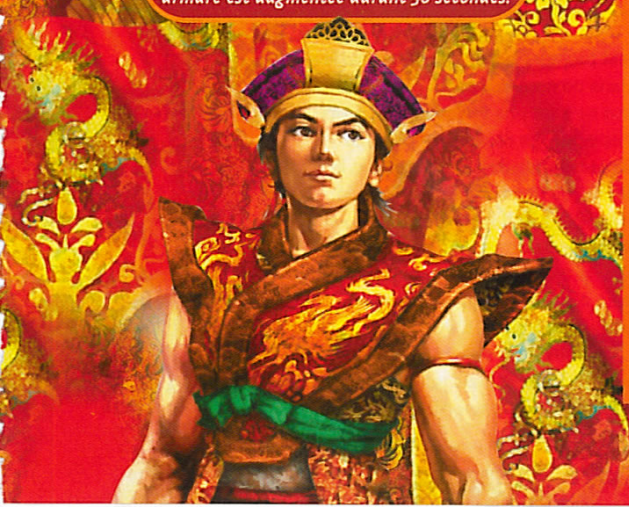
Si vos personnages frappent fort au sol, ils deviennent quasiment infaillibles à cheval. Non seulement leurs déplacements sont très rapides, mais les coups qu'ils portent dévastent tout. Autre astuce : foncer dans les troupes ennemies avec votre canasson.

Différents gadgets modifient vos caractéristiques : ici, la résistance de votre armure est augmentée durant 30 secondes.

A cheval, l'amplitude de votre arme blanche est élevée.

Foncez dans le tas pour infliger des dégâts très importants.

Comme au bowling, les ennemis tombent comme des quilles sous l'impulsion de votre cheval.



PRESENTATION — 90%

De nombreuses cinématiques de qualité. Textes et voix en français.

GRAPHISMES — 90%

Textures des persos fines et détaillées. Les décors manquent de variété.

ANIMATION — 95%

Pas de ralentissement, malgré le monde incroyable à l'écran.

MUSIQUE — 85%

Très rythmée, discrète et elle ne casse pas les oreilles.

BRUITAGES — 89%

L'ambiance du jeu est très bonne. Toutes les voix sont en français.

DUREE DE VIE — 85%

On fait toujours la même chose. Avancer et frapper... Pas de stratégie.

JOUABILITE — 90%

Chaque bouton a son utilité et pourtant la prise en main est immédiate.

INTERET — 82%

Dynasty Warriors 2 impressionne par ses graphismes et ses animations, mais pêche par son côté ultra répétitif et son absence totale de stratégie.

Mégahit Consoles+

TOMB RAIDER

SUR LES TRACES DE LARA CROFT

Lara Croft est de retour, mais que les fans ne se réjouissent pas trop vite, Lara est bien morte à la fin du quatrième épisode, et c'est à travers la mémoire de ses proches que l'aventurière réalise ses nouveaux exploits. Chroniques de la dernière tombe que Lara découvrira, la sienne.

C'est dans une atmosphère morbide que débute ce nouveau Tomb Raider. Les funérailles de Lara vont réunir ses amis et les membres de sa famille dans l'immense demeure de Lara. Dans un effort collectif de mémoire, Winston le majordome, le père Dunstan et Charles Kane vont revenir sur les moments marquants de la vie de l'aventurière au grand cœur.

Mémoires d'outre-Tomb

Le jeu s'articule autour de flash-back qui vont se succéder pour présenter des quêtes importantes et spectaculaires au cours desquelles Lara a récupéré des artefacts aux pouvoirs obscurs. Le premier objet qui ravive la mémoire des narrateurs de Sur les traces de Lara Croft est une pierre ancestrale découverte dans la vieille ville de Rome. Le premier niveau du jeu nous emmène donc dans la capitale italienne pour une aventure empreinte d'esthétisme et de rencontres mythologiques. Ce niveau sert aussi d'entraînement et facilite la prise en main des commandes permettant de réaliser les figures imposées que requiert l'exploration des différents niveaux du jeu. Après un cours passage en ex-URSS, la deuxième aventure vous entraînera dans un sous-marin où Lara est retenue prisonnière. L'exploration des grands fonds et l'élimination de nombreux marins sont au programme. Le troisième niveau conduira la très jeune Lara Croft sur une île malfaisante, empreinte de sortilèges et de magies. Les esprits et les pièges magiques attendent l'enfant déjà très au fait des obligations d'une aventurière modèle. Le dernier souvenir et niveau du jeu est inspiré de l'approche froide et high-tech du film "Matrix". Lara adopte alors un look de tueuse au sang-froid qui risque de perturber nombre de ses adversaires dans une tour aux couloirs mal fréquentés.

Quoi de neuf ?

La prise en main et l'agencement général ne risquent pas de troubler les habitués de la série.

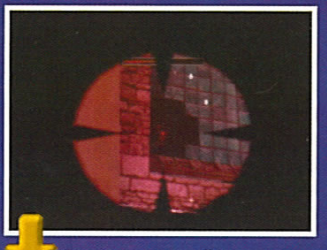
LES NOUVEAUTÉS DU CHEF

Certains mouvements et phases de combats font leur première apparition dans ce Tomb Raider. D'autres ont déjà fait leurs preuves et sont réutilisés. Les situations critiques s'enchaînent, mais Lara trouve toujours la solution.

Lara sait maintenant se faufiler dans les moindres recoins des niveaux. Ce plan vous est offert par l'amicale des sapeurs-pompiers de Consoles+ !

Il ne faut pas oublier de fouiller dans les armoires pour récupérer des bonus importants.

Il faut attaquer le cuisinier par-derrière et par surprise. Utilisez la barre métallique pour l'assommer.



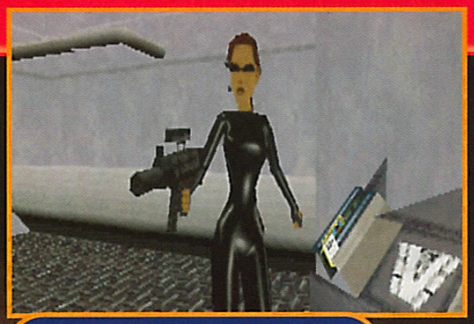
Ce sniper russe mérite une bastos entre les deux yeux. Le magnum à laser est du meilleur effet.

AVIS OUI, MAIS...

L'aventure est toujours belle, longue et s'avère plus facile dans ce nouveau volet. Mais la variété et l'innovation ne sont pas vraiment les points forts de cet épisode. La réalisation est plus qu'honorable : les couleurs sont variées et le niveau de détail des décors vraiment soigné. Pourtant, aussi beau soit le jeu, la surprise et le rêve ne sont pas tellement au rendez-vous. La jouabilité ne connaît pas de bouleversement majeur et, malgré quelques nouveaux mouvements, reste loin d'être intuitive. Un bon jeu d'aventure qui ne risque pas de troubler les habitués, mais qui ne risque pas non plus de convertir les détracteurs.

TOXIC

Le premier niveau fait office d'entrainement pour les suivants. Ajustez vos sauts et assurez vos pas.



C'est Keanu Reeves ? Mais non, c'est Lara. Ah ! je me fais toujours avoir. °Kael 2000.

Lara peut réaliser quelques beaux cartons dans les coursives du sous-marin. Attention à droite !

Les mouvements de Lara s'effectuent exactement comme dans les précédents volets. Elle court, marche, saute et rampe pour mieux découvrir les secrets que recèle chaque niveau. Quelques améliorations ont été intégrées. Ainsi, Lara est dotée d'une panoplie de mouvements bien plus importante lorsqu'elle est au niveau du sol. Il lui est également possible de jouer les équilibristes sur une corde tendue entre deux obstacles élevés. De plus, elle peut désormais utiliser des stratégies de furtivité pour prendre par surprise des ennemis qui n'auraient pas remarqué sa très gracieuse présence : une simple barre de fer ou un peu de chloroforme permet alors à l'aventurière de parer l'absence d'arme. Un nombre important de nouveaux mouvements a été intégré au jeu pour donner à Lara des gestes encore plus réalistes et souples. Les armes découvertes au hasard de l'aventure vous permettront de vous frayer un chemin en éradiquant les opposants qui tenteront de vous nuire. Une visée laser vous aidera à venir à bout des snipers ou à tirer précisément sur certaines serrures récalcitrantes.

Prise de tête

Les énigmes alternent avec les phases de plates-formes. Vous devrez réussir quelques sauts et actionner quelques poulies pour espérer arriver au terme de ces nouvelles aventures. Les énigmes sont dans la grande tradition des jeux d'aventure-action. Vous placez des objets importants dans un réceptacle pour déclencher un mécanisme, ou bien vous brisez une vitre pour accéder à un interrupteur qui ouvre une grille. Rien de très innovant dans le domaine de la réflexion, juste des casse-tête qui ont déjà fait leur preuve. Vous devrez économiser les potions de soins pour ne pas coincer dans un passage délicat.
Reste que l'on peut sauvegarder à tout moment de la partie, ce qui offre un confort de jeu particulièrement bienvenu.

ÇA BLASTE DANS LES GRANDES LARGEURS

Quand Lara utilise les armes à sa disposition, elle ne fait pas semblant. Voici quelques images chocs où les plus bas instincts de la belle prennent le dessus.

Ce chien qui surgit directement des steppes de la sombre Sibérie n'aurait pas dû s'attaquer à une grosse pointure comme Lara.

Ce monstre aux yeux verts ne demande qu'à être éborgné. Prenez une bonne position pour ajuster deux balles de magnum dans ses yeux.

Les trois serpents crachent des boules de feu. Il faut constamment bouger tout en tirant.

Cette statue cherche à perforer la tendre Lara. Seules quelques balles de fusil à pompe calmeront ses ardeurs.

TOMB RAIDER
SUR LES TRACES DE LARA CROFT

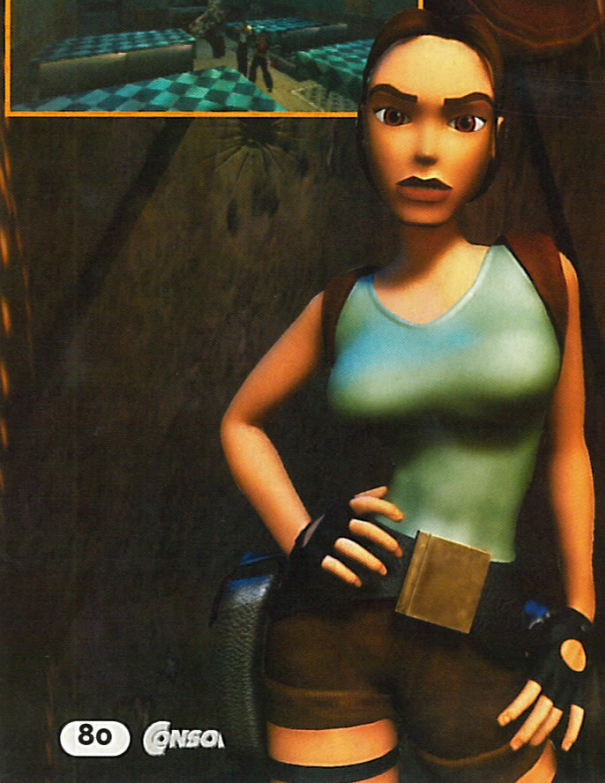
AVIS OUI, MAIS...

J'en ai vraiment ras le bol de Tomb Raider, mais j'avoue que cet épisode est plutôt bien foutu. Les bogues ne sont plus aussi gênants, et l'aspect général me plaît bien. Bravo pour les clins d'œil au cinéma. Cela dit, quand Eidos chante haut et fort que c'est le dernier Tomb Raider, je crie de mon côté : "c'est du pipeau !". Vous croyez, vous, qu'ils vont tuer la vache à lait Lara, comme ça ? Bien sûr que non, elle reviendra encore et encore. Cette annonce semble à nouveau un énorme coup de marketing.

GIA

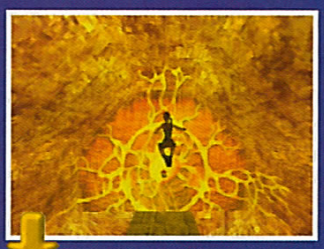
Ce vieillard est un personnage important pour le déroulement de l'histoire.

Même sous l'eau, Lara doit éviter les tirs. Son scaphandre ne la protégera pas longtemps.



LES VOYAGES FORMENT LA JEUNESSE

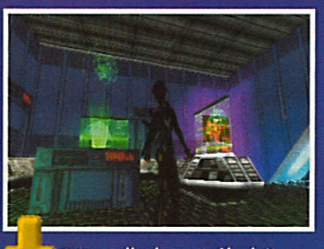
Lara va voir, une fois de plus, du paysage. Chaque endroit visité mérite le coup d'œil. La variété des décors est un régal pour les yeux. Reste qu'il ne faut pas se laisser déconcentrer par quoi que ce soit : votre seul but est la quête de l'artefact.



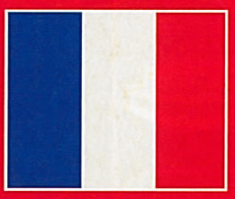
Rome est une ville mythique. Ses souterrains regorgent d'objets précieux et de passages secrets.

La petite Lara se trouve propulsée dans un univers sordide en proie aux esprits frappeurs.

La plongée sous-marine est une étape importante de la quête de Lara. Les ennemis la pourchassent même sous l'eau.



Cette salle de contrôle doit être inspectée avec la plus grande minutie.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EIDOS
- Éditeur : EIDOS
- AVENTURE-ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : DÉLICAT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : 2 BLOCS
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : -

PRESENTATION 92%

Des cinématiques habiles qui situent bien l'aventure et le contexte des niveaux.

GRAPHISMES 92%

De bonne qualité. Beaucoup de détails et d'efforts dans le traitement général.

ANIMATION 91%

Les nouveaux mouvements de Lara sont agréables. Parfois quelques "raideurs"...

MUSIQUE 85%

Des thèmes pas très originaux, mais qui agrémentent correctement l'ensemble.

BRUITAGES 83%

Les bruitages sont vraiment discrets et n'ont pas tellement de relief.

DUREE DE VIE 91%

Les niveaux sont de longueur variable, mais l'aventure est assez longue.

JOUABILITE 85%

Les nouvelles actions sont bien utiles. Il subsiste quelques approximations.

INTERET 91%

Ce nouvel épisode est une réussite esthétique. Le savoir-faire d'Eidos est évident. Reste qu'il manque parfois un peu d'originalité.

Succès oblige, Nintendo adapte Tetris Attack, sorti en été 1997, à la sauce Pokémon. Si le principe n'a pas changé, les persos de Mario ont laissé place aux Pocket Monsters. Un Pikachu à la place de Mario, il fallait oser.

Pokémon Puzzle League

Le principe de jeu rappelle incontestablement celui de Tetris: le but est toujours d'éliminer un maximum de pièces sans que celles-ci n'atteignent le haut de l'écran. A la différence du jeu mythique d'Alexei Pajitnov, on ne déplace aucune pièce, mais un curseur, d'une taille équivalente à deux cases, que vous positionnez où bon vous semble sur l'écran. En appuyant sur une touche, l'ordre des blocs de couleur présents dans le curseur est interverti. Lorsque trois blocs identiques minimum se trouvent côte à côte, verticalement ou horizontalement, ils disparaissent. A l'instar de Puyo Puyo, faire disparaître des blocs en cascade apporte plus de points de bonus et envoie dans le tableau de l'adversaire de gigantesques barres qui gênent considérablement ses constructions. Un exercice qui exige d'être ordonné. Différents modes sont proposés. Un mode Puzzle où vous devez détruire tous les blocs à l'écran en un nombre de coups imposé, un mode en Temps limité, un mode 3D où les pièces sont disposées à la manière d'une tour et enfin, un mode 2 joueurs en simultané. Ce dernier est de loin le plus accrocheur. Rien de bien nouveau dans ce Tetris-là, si ce n'est la présence de nombreux Pokémon. A réserver aux plus jeunes.

Le mode Puzzle n'est pas évident: il faut détruire tous les blocs en un nombre imposé de coups.

La seule nouveauté de ce Pokémon Puzzle League est ce mode 3D. On tourne autour d'une tour constituée de blocs à détruire.

Quand on détruit de nombreux blocs simultanément, de grosses barres solides apparaissent à l'écran.

Effectuer des cascades demande une excellente organisation des pièces.

AVIS OUI, MAIS...

Rien n'a vraiment changé depuis la sortie du jeu, il y a plus de 3 ans sur Snes: le principe de jeu est identique à l'original, seul un mode 3D fait son apparition. Un peu léger comme nouveauté! Il y a bien les Pokémon qui sont de la partie, mais ils ne sont là que pour le fun et ne changent rien au principe. Mon avis est resté le même qu'à l'époque: dans le genre, Tetris et Puyo Puyo restent les deux jeux leaders du genre. Ce Pokémon Puzzle League est à conseiller aux jeunes fans de Pokémon.

NIIICO

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: NINTENDO
- Éditeur: NINTENDO
- TETRIS-LIKE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde: INTERNE
- Compatible: -

PRESENTATION	*Quelques cinématiques inspirées du D.A. De nombreuses options.*	80%
GRAPHISMES	*Rien d'extraordinaire. Des fonds d'écran colorés et soignés.*	80%
ANIMATION	*Impossible de noter l'animation d'un Tetris-like!*	-%
MUSIQUE	*Les thèmes sont variés mais leur qualité est limite "neuneu".*	75%
BRUITAGES	*Rien de bien extraordinaire. On tourne rapidement en rond.*	70%
DUREE DE VIE	*Seul le mode 2 joueurs vous amusera longtemps.*	85%
JOUABILITE	*Excellente.*	90%

INTERET 85%

Ce casse-tête est identique à la version Snes. Seule nouveauté: un mode 3D. Amusant.

Mégahit

SSX

Il était temps que EA Sports sorte un jeu de snowboard. Avec Winter X-Games de Konami, SSX sera le premier jeu de glisse de la Playstation 2. Il s'agit ici de boardercross, mais à une échelle inhumaine...

Un passage excellent de Meltdown City. Vous sautez au-dessus d'un pont. Les voitures pilent pour vous laisser passer, causant un gros accident.

L'épreuve de boardercross se caractérise par une série de grands virages relevés, de bosses, de sauts en longueur. Autant de petits pièges qui rendent cette discipline ardue et la réservent à des surfeurs polyvalents. Dans SSX, on vous propose plusieurs personnages (huit en tout). Certains sont spécialistes du "freestyle", d'autres du "carving". Quel que vous choisissiez, il faudra de toute façon assurer dans les deux disciplines. Dans le mode World Circuit, on trouve deux compétitions: le Show Off pour une glisse en solo, le Race Match pour se tirer la bourre avec cinq autres concurrents. Le principe du mode de figures libres est simple: d'énormes icônes en flocon de neige sont posées un peu partout. Suivant leur couleur, elles multiplient plus ou moins les points des tricks effectués. Si on peut les ignorer pour la médaille de bronze, elles sont incontournables pour décrocher l'or!
Il faudra aussi jouer avec la barre de boost qui se remplit au fil des sauts. Indispensable, elle permet de prendre de la vitesse pour atteindre certains endroits ou réussir les plus grosses figures. En Race Match, il faudra utiliser au mieux tous ces atouts pour arriver dans le Top Trois des trois manches (quart, demi puis finale). On doit faire des figures bonifiées aux endroits stratégiques, pour ensuite échapper au reste du groupe à coups de boost.

Tout est possible

Les circuits sont incroyablement riches.S'ils paraissent futuristes et froids au début, plus on avance dans le jeu, plus on découvre que non seulement les raccourcis et passages secrets sont nombreux mais aussi qu'ils permettent de découvrir des endroits insolites et parfois très sauvages. Pendant la course, tout est possible – le stick droit de l'analogique permet de frapper les concurrents. Il n'y a pas de règles, pas même dans le déroulement de la course: on peut couper par une barre rocheuse plantée de sapins dans Elyseum Alps, ou slalomer dans les rues de Meltdown City. Les compétitions se déroulent un peu partout dans le monde; on courra même dans un flipper géant au Japon!

Purement arcade

Vous l'aurez compris, SSX est un jeu purement arcade. Pas de réalisme dans la réalisation des sauts ni dans les capacités physiques des athlètes.
Par contre, les animations des personnages ou les différents types de neige confèrent à ce titre un réalisme jamais vu jusque-là. Même dans Supreme Snowboarding sur PC!
Ce jeu possède une bonne durée de vie, grâce à des courses vraiment très riches et à un système de Trick Book. Celui-ci permet de débloquer des tenues cachées qui sont plus que de simples goodies: elles influent sur la façon de surfer.

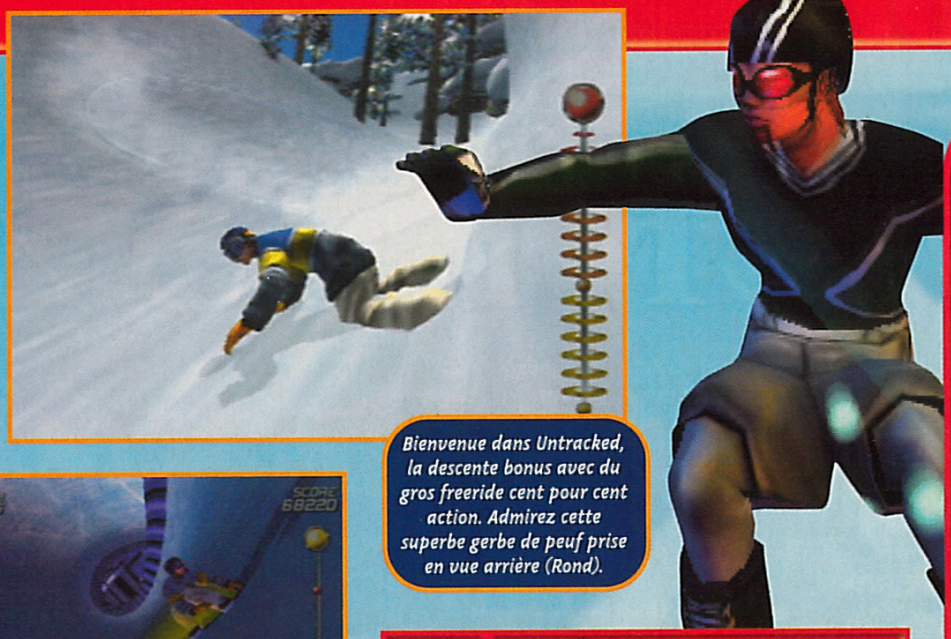
Les raccourcis sont multiples. Outre les panneaux SSX, on peut trouver des passages comme celui-ci dans Aloha Ice.

Les bousculades sont fréquentes, il est possible de frapper l'adversaire en l'air.

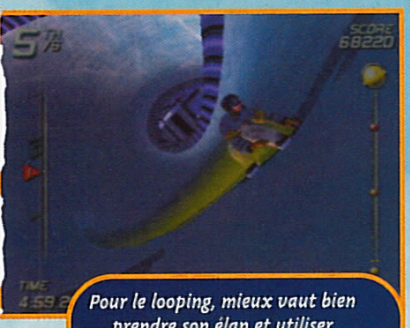
AVIS WAOUH !

Waouh! L'ambiance WipEout! La zique qui tue, l'animation décoiffante, la vitesse parfois impressionnante! Waouh! Les pistes de folie, remplies de passages secrets, de raccourcis (les panneaux de verre SSX), de tremplins monstrueux... Waouh! Les effets de neige, de lumière, de flou en temps réel... Waouh! Je kiffe!
La durée de vie est bonne, le mode 2 joueurs tient la route et aucun amateur de glisse ne se lassera de rider untracked tant on s'y croit!
D'la big balle atomique, j'te dis!

SWITCH

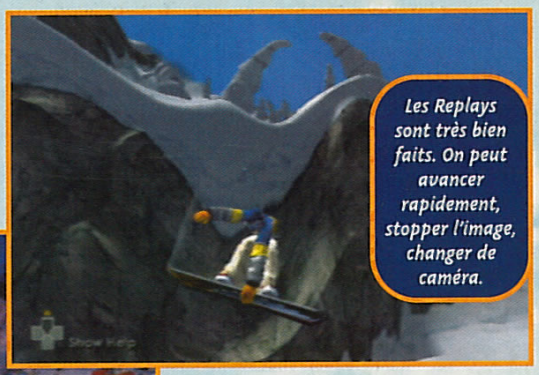


Bienvenue dans Untracked, la descente bonus avec du gros freeride cent pour cent action. Admirez cette superbe gerbe de peuf prise en vue arrière (Rond).

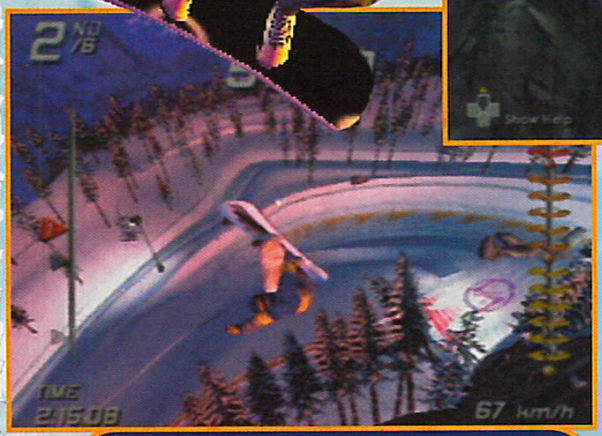


Pour le looping, mieux vaut bien prendre son élan et utiliser le boost (Carré).

Chaque niveau possède un ou plusieurs bonus de vitesse ou de tricks. Ici, c'est le Trick Boost. Joli, non ?



Les Replays sont très bien faits. On peut avancer rapidement, stopper l'image, changer de caméra.



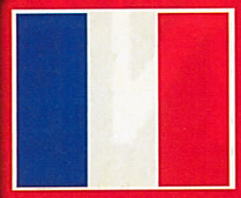
Ce raccourci dans les Alpes nécessite une bonne prise de vitesse et un gros saut. Vous remarquerez au passage la qualité de l'affichage.

Il est possible de frapper les adversaires avec le stick analogique de droite.

AVIS OUI !

SSX, concurrent de taille de Cool Boarder code Alien, débarque très prochainement. Les tracés sont nombreux et la réalisation est excellente (notamment les effets de poudreuse et de lumière). De plus, la musique est vraiment très forte et donne du baume au cœur. Enfin, les mouvements à réaliser sont très enfantins et ne nécessitent pas une maîtrise totale de votre surfeur. Pour moi, SSX est l'un des cinq jeux qui valent vraiment le coup à l'heure actuelle sur Playstation 2.

KAEL



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : AU CHOIX
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EA CANADA
- Éditeur : EA SPORTS
- SNOWBOARD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : TRES BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : 1 BLOC
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 90%
Menus très propres et zique entraînante, l'intro déchire carrément.

GRAPHISMES 93%
Enfin dignes de la PS2 ! Couleurs splendides, textures impeccables...

ANIMATION 93%
Des effets de flou en temps réel, les persos bougent comme des vrais rideurs.

MUSIQUE 92%
Variée, pêchue, très branchée, de la balle !

BRUITAGES 90%
Impressionnants et ils ressortent bien.

DUREE DE VIE 89%
Débloquer tous les persos et remplir le Trick Book prendra du temps.

JOUABILITE 90%
Impeccable, les deux sticks analogiques sont utilisés intelligemment.

INTERET 94%

Le meilleur jeu de snowboard qui soit. Un savant mélange de course et freestyle, de runs hi-tech et de rides sauvages, avec une réalisation incroyable !

DINO CRISIS 2

Il y a un an, Dino Crisis débarquait en France. En voici la suite. Cette localisation arrive juste un mois après la version japonaise (surprenant !). Les dinosaures ont encore plus faim et se délecteraient bien d'un petit "croque-madame" pour le dîner.

Regina, la belle rousse chasseuse de dinos à ses heures perdues, est de retour ! Cette fois-ci, elle a pour mission de pénétrer dans une île laboratoire, et de ramener avec elle les survivants.
En effet, suite à des recherches génétiques, des chercheurs ont redonné vie aux dinosaures. Ces derniers se sont échappés. La bataille va donc être rude.

Action

Dans votre quête, vous êtes amené à diriger, en plus de Regina, Dylan, un membre du Trat spécialisé dans le sauvetage. Chacun a son lot de tâches à effectuer. Pour ce second volet, l'action prime sur la recherche. Le changement de style graphique confirme ce choix. En effet, maintenant que les décors sont plaqués, la quasi-totalité de la puissance de la Playstation en matière de calcul 3D est utilisée pour la création des monstres préhistoriques. Les sales bêtes vous attaquent donc par deux ou trois, et à un rythme soutenu. Un tout nouveau système de Combos fait son apparition. A chaque fois que vous envoyez un dino ad patres, vous gagnez des points. Lorsque vous tuez plusieurs ennemis très rapidement, et sans vous faire toucher, votre total de points se trouve multiplié. Grâce à cette cagnotte, vous pourrez acheter toute la panoplie du parfait guérillero.

Le plein de dinos !

Les achats se font sur des bornes installées un peu partout sur les trois îles qu'il faut visiter. Les protagonistes disposent d'un armement qui leur est propre. Ainsi, Dylan collectionne les fusils de chasse, alors que Regina affectionne les automatiques. Cet attirail conséquent est indispensable pour sortir vivant de cette jungle. Il faut dire que les dinosaures ont gagné en combativité. Ils vous suivent partout. Et si vous pensez pouvoir vous en sortir en grimpant sur une plate-forme, eh bien, vous avez tort. Les sales bêtes vous attendront, et certaines (les plus agiles) réussiront même à vous rejoindre. Les dinosaures se sont également bien diversifiés. Ils vous attaquent maintenant de partout... même sous l'eau. Où que vous alliez, ils seront présents. Le stress sera donc votre meilleur ami tout au long de l'aventure.

Les codes et les clés sont monnaie courante.

Avec son couteau, Regina peut ouvrir les portes fermées électroniquement...

AVIS OUI !

Dino Crisis 2 se finit très vite, voire trop vite. Mais pendant quatre ou cinq heures, on s'amuse vraiment. De plus, l'histoire est bien ficelée, et les rebondissements sont nombreux. Graphiquement, le jeu n'a plus rien à voir avec le premier volet. Cette mouture bénéficie de décors somptueux. Certes, le côté "recherche et réflexion" a été mis de côté. Mais le plaisir de jouer est là. Enfin, les scènes cinématiques renforcent l'ambiance. Ce point faisait d'ailleurs cruellement défaut dans le premier épisode. Le mal est réparé...

KAEL

HELP !

Dino Crisis 2 comporte son lot d'énigmes. Ces dernières sont élaborées à base de codes ou de clés à découvrir. Il faut donc fouiller chaque recoin du jeu, et garder la tête froide pour ne pas céder à la panique. Par exemple, pour pénétrer dans l'ascenseur du labo de la deuxième île, il faut procéder ainsi...

Pour franchir cette porte, il faudra récupérer un badge et un code. Fouillez la salle pour obtenir la clé, et empruntez la porte qui mène dans la cour.

Fouillez le corps qui se trouve au sol pour obtenir le badge.

Retournez en arrière jusqu'au bateau où se trouve un petit coffre. Utilisez la petite clé pour l'ouvrir. Enfin, retournez devant la porte, passez votre carte et tapez le code : 1452.

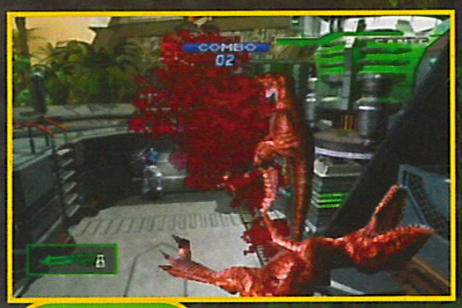
A la fin du jeu, vous voyez votre classement, la durée de la partie, le nombre de fiches dinos collectées, et le total de points obtenus.

Dans le volcan, la lave bouge de manière très réaliste. Pour un peu, on pourrait ressentir la chaleur.

AVIS OUI !

Dino Crisis 2 claque à la figure dès les premières minutes de jeu : un graphisme époustouflant, des dinos qui attaquent en groupe et une action trépidante. Avec l'hémoglobine qui se répand, les amateurs de gerbes de sang seront ravis. C'est bourrin à souhait, surtout avec Dylan et ses fusils à pompes qui neutraliseraient Nessie ! Et d'ailleurs, les vibrations de la Dual Shock reproduisent excellemment les chocs des coups de feu... et aussi des coups de griffes et de crocs.

GIA

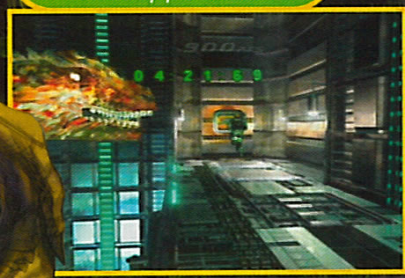


Le sang coule à flots. Et plus votre arme est puissante, plus les gerbes d'hémoglobine seront nombreuses (trop cool).

Avec les points collectés, vous pouvez acheter des personnages jouables dans le mode Crisis Arena.

Le tricératops est un animal herbivore, mais il sait se montrer agressif lorsque ses petits sont en danger.

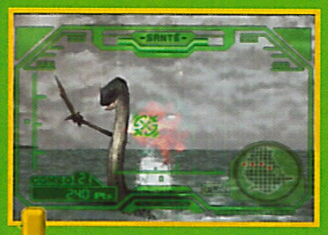
Vous pouvez enfin recommencer le jeu, mais avec une difficulté beaucoup plus élevée.



DINO CRISIS 2

SÉQUENCE SHOOT

Aux moments clés du jeu, vous serez convié à des petites séquences de shoot.
Un peu à la manière de la scène finale de Metal Gear Solid, ces passages se révèlent être une bonne surprise.
Mais attention au stress.



Lorsque vous quittez l'île principale, vous êtes attaqué par des dinosaures aquatiques. Repoussez-les avec la mitrailleuse du bateau.

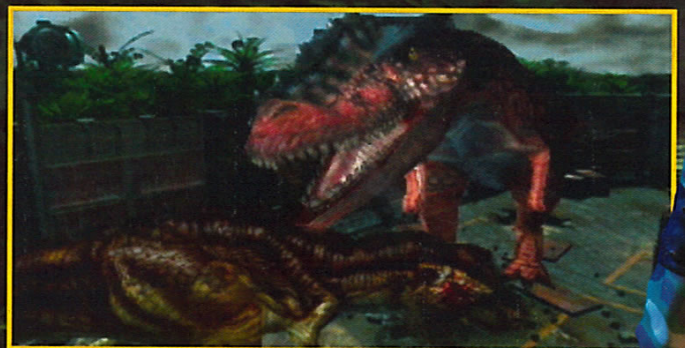
Le T-rex borgne vous poursuivra tout au long de l'aventure. Même avec un tank, il est impossible de le vaincre.

David, un de vos compagnons, vous demandera de le protéger.

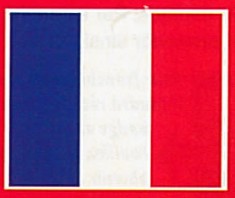
Le ptérodactyle est un dinosaure ailé. S'il vous attrape, il vous soulève avant de vous lâcher.

Dans le mode Crisis Arena, il faut survivre aux attaques des dinosaures.

Les fiches dinos vous informent sur la manière de vaincre les monstres.



Le T-rex est le dinosaure le plus puissant du jeu. Une fois que vous l'avez blessé, il n'a de cesse de se venger.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : VIRGIN
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRÉSENTATION 88%

De très belles cinématiques ponctuent les moments forts. Des menus clairs...

GRAPHISMES 90%

Très proches de Resident Evil. Les persos et les dinos sont bien détaillés.

ANIMATION 89%

Très fluide. Aucun ralentissement, même lorsque les bestioles sont nombreuses.

MUSIQUE 85%

Pas toujours présente. Elle intervient cependant au bon moment.

BRUITAGES 89%

Les cris comme les tirs contribuent admirablement à l'ambiance générale.

DURÉE DE VIE 84%

Cinq ou six heures pour le finir. Des surprises vous attendent à la fin.

JOUABILITÉ 89%

Honorable, même si parfois les mouvements manquent de précision.

INTÉRET 90%

Dino Crisis 2 pourra rebuter les fans du premier volet. Le côté action a été mis en avant, ce qui réduit la durée de vie de ce titre très stressant.

NHL 2001

En même temps que le prometteur Fifa, voici que débarque la simulation de hockey d'Electronic Arts. La glace est immaculée, les adversaires se toisent du regard, et il n'y aura pas de pitié pour les petites natures.

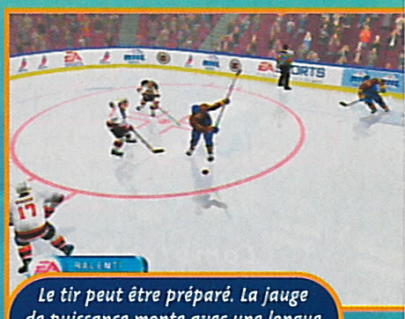
L'introduction de ce nouveau jeu de hockey ne laisse aucun doute quant à l'orientation particulièrement réaliste des matchs. Les menus sont simples d'accès et correspondent à l'ensemble des demandes classiques des fanas de baston sur glace. Le Match Rapide propose, comme son nom l'indique, une confrontation express entre deux des plus grandes équipes de la ligue américaine de hockey. Il est aussi possible de participer aux poules de la saison régulière, en ayant au préalable sélectionné une formation. Dans ce mode, il est impératif d'assurer des résultats convaincants sur l'ensemble des matchs. Une bonne connaissance des forces et des faiblesses de son équipe favorise les bons scores.

Pour quelques modes de plus...

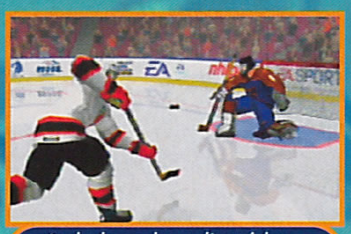
Vous ne pourrez participer à la suite du championnat qu'à partir des play-off. Ce niveau de compétition vous met en confrontation directe avec les équipes les plus talentueuses de la ligue. Autant dire qu'il faut une bonne technique pour contrer les champions.
Le mode Tournoi est une compétition où tous les matchs sont éliminatoires. Vous pouvez paramétrer ce mode dans le détail. Enfin, le mode Tir aux buts offre les sensations extrêmes des duels entre tireur et gardien de but. A vous de feinter le goal ou de bien bloquer le palet avant qu'il n'entre dans votre cage. L'ensemble des options de ce NHL permet de bien paramétrer les parties. Reste que les angles de caméra peuvent troubler, notamment en Multijoueur.

Le début de match est très important. La première possession du palet conditionne la partie.

Les graphismes sont soignés, mais c'est bien là le seul point vraiment positif.



Le tir peut être préparé. La jauge de puissance monte avec une longue pression sur le bouton.



Le duel avec le gardien réclame du sang-froid et des nerfs d'acier.

Le but est la conclusion évidente d'une belle action. Le gardien est pris à revers.

- Version : IMPORT
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EA SPORTS
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- HOCKEY SUR GLACE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 89%
De belles images de hockeyeurs en action. Rien de transcendant.

GRAPHISMES 92%
Des détails impressionnants mais des couleurs un peu fades.

ANIMATION 80%
Peu dynamique. Des ralentissements dans les vues éloignées.

MUSIQUE 85%
Des thèmes bien appropriés à cet univers de brutes épaisses.

BRUITAGES 83%
L'atmosphère est aseptisée, le public roupille

DUREE DE VIE 90%
Seul ou à plusieurs, de longues heures de jeu.

JOUABILITE 80%
Les commandes ne sont pas assez intuitives.

INTERET 83%
Un très beau jeu qui pêche par sa jouabilité douteuse et son animation un peu molle.

AVIS NON, MAIS...

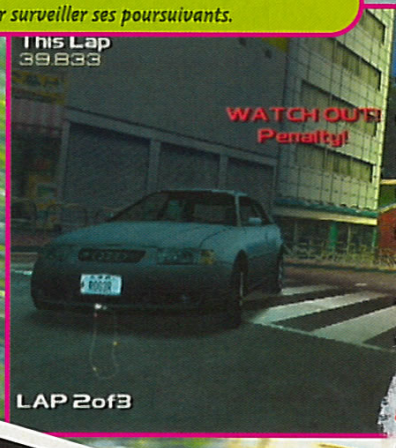
Bien sûr, ce NHL 2001 possède des qualités esthétiques indéniables, mais l'emballage ne fait pas tout. L'animation n'est vraiment pas des plus réussies et les parties manquent considérablement de rythme. Les modes de jeu restent traditionnels et ne proposent que trop peu d'innovations. En un mot comme en cent, NHL 2001 est un petit jeu de hockey qui manque de punch et dont la réalisation ne sauve pas l'intérêt général. Un jeu aseptisé donc, avec une jouabilité approximative.

GIA

Un petit coup de frein à main bien dosé suffit souvent à gagner des points de style.

Toucher les autres véhicules entraîne systématiquement des pénalités.

Un petit coup d'œil en caméra arrière est bien utile pour surveiller ses poursuivants.



Comptant parmi les jeux les plus attendus sur Dreamcast en cette fin d'année, Metropolis Street Racer montera sans doute sur le podium. Pendant plus d'un an, Bizarre Creations a repoussé la sortie de son titre, et la bonne nouvelle, c'est que ça valait le coup d'attendre...

MSR
METROPOLIS STREET RACER

Metropolis Street Racer propose de disputer des courses en ville : rues de San Francisco, Tokyo et Londres ont été reproduites. L'ambiance, les décors et les types de revêtement ont été soignés. Ainsi, les duels ont lieu sur les grands boulevards américains aux virages à angle droit et dénivelés prononcés. Ensuite, ce sont dans les petites ruelles sinueuses et sombres de la capitale nipponne que l'on poursuit nos runs sauvages... Avec MSR, on retrouve les principales difficultés des courses automobiles...
L'épreuve principale (le Street Racer) se découpe en vingt-cinq chapitres, se composant de dix épreuves variées. On débute par des Hot Lap où il faut battre le record du tour, puis on enchaîne sur un Time Run où il faut réaliser plusieurs tours en temps limité, sur un ou plusieurs circuits. Après, cela devient encore plus sérieux avec le One on One qui nous oppose à une autre voiture. Enfin, on termine par plusieurs courses classiques et un mini-championnat face à plusieurs autres véhicules... Parmi ces courses, certaines sont classées dans la catégorie "événement spécial" et débloquent souvent de nouvelles voitures, des cheats étranges, ou des bonus spéciaux... D'un autre côté, les voitures se gagnent dans un mode séparé appelé Challenge.

Les kudos

Lorsqu'on relève les différents défis, on gagne des points appelés Kudos. Leur attribution s'effectue selon plusieurs critères : le temps ou le classement, le style de conduite et les éventuelles pénalités. En accumulant les Kudos, on débloque progressivement de nouvelles courses, de nouveaux chapitres, et de nouvelles voitures ! Grâce aux licences officielles, on retrouve pas mal de bolides connus des adeptes des jeux de course (Toyota, Peugeot, Renault, Mitsubishi...), mais quelques nouveaux font leur apparition, par exemple la superbe Clio V6.

Une conduite simple

Pad en main, on se rend vite compte que la conduite est plutôt orientée Simulation, en étant très loin d'un Ferrari F355. Les caisses se manient beaucoup plus facilement et induisent une conduite simple et naturelle. La tenue de route est bonne, la vitesse élevée, et les freinages fermes et précis. De plus, il n'est pas nécessaire de connaître chaque détail des circuits, on peut très bien conduire "à vue" tout en laissant une grande place à l'improvisation. Pas de réglages, on choisit juste la couleur de la carrosserie, le degré de teinture des vitres, et la seule option est l'ABS.
Au final, ce MSR est une réussite. Visuel soigné, durée de vie digne d'un Gran Turismo et conduite très intéressante en font le gros jeu de caisses qui manquait à la Dreamcast.

La majorité des courses dans Tokyo se déroule de nuit. Pas évident vu le nombre d'obstacles et de petits virages.

AVIS OUI !

Vous l'avez compris, j'ai adoré ce MSR ! Sur le plan des épreuves, il est varié et parfait. Les caisses sont superbes et nombreuses (certaines "ruffent" carrément), et le pilotage s'avère merveilleux, précis et instinctif. La sensation de vitesse en vue intérieure est vraiment réussie, et j'ai éprouvé beaucoup de difficultés à m'arrêter pour écrire ce test. Plus complet et moins délicat que Ferrari F355, plus réaliste et plus captivant que Sega GT, je ne peux que vous conseiller ce titre. Pour moi, c'est un grand jeu de voitures, un indispensable pour tout passionné de caisses et possesseur d'une Dreamcast.

ZANO

BIZARRE PÈTE LES PLOMBS

Voilà une équipe de développement qui porte bien son nom. Bizarre Creations a truffé MSR de cheats et de caisses étranges : des tondeuses et des taxis... Une idée surprenante car MSR est globalement un jeu très sérieux.

Le taxi fou ! On a déjà vu ça quelque part...

Un cheat étrange...

Les effets météo sont travaillés, notamment ce beau brouillard londonien.

Doubler une Audi TT avec une tondeuse à gazon ! Tu le crois, ça ? © AHL

AVIS A OUI !

Sega est un rebelle et le montre encore une fois. Après les tags dans la ville, venez faire des courses illégales dans les cités. Et encore une fois, c'est une merveille qui arrive sur Dreamcast. On ne sait plus quoi choisir sur cette console ! De plus, j'ai apprécié quelques détails amusants, comme l'autoradio, par exemple. Selon la ville de la course, l'accent de l'animateur changera, avec le style de musique. Ainsi à Londres, des tonalités british accompagneront la course, et à San Francisco, ce sont des rythmes country qui déferlent.

GIA

L'Audi TT est une voiture très performante. Son comportement diffère de celui des autres véhicules grâce à ses 4 roues motrices.

MSR
METROPOLIS STREET RACER

Le travail des suspensions est superbement reproduit.

Les rues de San Francisco et leurs dénivelés hallucinants. Le freinage en bas est souvent délicat.

ÉPREUVES VARIÉES

Chaque chapitre oblige le joueur à se livrer à plusieurs types de challenges. Bataille contre le chrono, duels, runs dans la circulation ou courses plus classiques... Il faudra être polyvalent et régulier pour progresser.

Les chapitres commencent toujours par des tours chronométrés. On est seul sur la route, et il faut surveiller le chrono.

Le duel place deux voitures sur le circuit. Il est possible de donner de l'avance à son adversaire pour corser le challenge.

Une épreuve originale oblige à dépasser une dizaine de voitures en un temps limité. Un run un peu similaire à ceux de Driver.

LE BON ANGLE

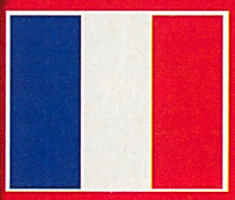
Cinq caméras sont proposées: deux intérieures dont une au ras du sol, et trois extérieures. Par la suite, il sera possible de débloquer un cheat spécial permettant de paramétrer plus en détail son angle de vue et sa position.

La vue intérieure haute est très jouable et très riche en sensations. Il n'est pas difficile d'apprécier les virages.

La vue intérieure basse est très... basse. Hyper rapide, mais particulièrement délicate à jouer.

La vue la plus classique: derrière le véhicule et légèrement surélevée. Facile à jouer mais avare en sensations.

Après chaque épreuve, on a droit à un tout petit Replay.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: BIZARRE CREA.
- Éditeur: SEGA
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: TRES BON
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: -
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: PURUPURU PACK
- Vibrations: MOYENNES

PRÉSENTATION 90%
Belle cinématique, menus simples et stylés. Temps de chargement un peu longs.

GRAPHISMES 93%
Décors superbes, fins et colorés. La modélisation des caisses est une réussite.

ANIMATION 90%
Fluide et rapide. De rares ralentissements lorsqu'il y a du monde à l'écran.

MUSIQUE 82%
Une bonne imitation de la radio et quelques thèmes sympas. On s'en passe...

BRUITAGES 88%
Les moteurs sonnent bien. Quelques détails agréables.

DURÉE DE VIE 95%
25 chapitres de 10 épreuves. Plein de caisses, un mode Multijoueur, un on-line.

JOUABILITÉ 93%
Prise en main ultra rapide, pilotage simple et riche en sensations. Que du bon!

INTÉRET 94%

Quelques légers défauts, mais tellement de qualités. Le grand jeu de caisses qui manquait à la Dreamcast!

FIFA 2001

Voici la fin de l'année et son traditionnel Fifa. Cette cuvée 2001 possède les mêmes attraits que les précédentes, de nombreux modes de jeu et des motion captures réalisées par des pointures du foot. Alors, on est les champions ou pas ?

Les tirs au but demandent précision et calme. Le public retient son souffle.

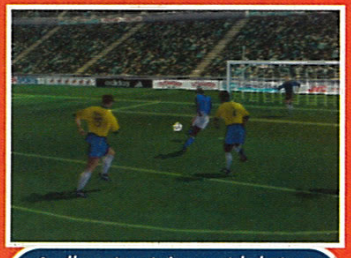
Les gardiens sont assez époustouflants. Il faut viser dans les lucarnes.

Des menus de sélection de ce Fifa 2001 sur Playstation vous proposent les options habituelles de la série : cinquante équipes nationales et les quinze plus grands championnats du monde. Le match amical peut être entièrement paramétré pour un plus grand confort de jeu. Vous pourrez participer à une saison régulière et vivre les sensations des plus grands compétiteurs de la planète foot. Une série de trois tournois différents est accessible, et il est ainsi possible de revivre les joies de la coupe du monde.

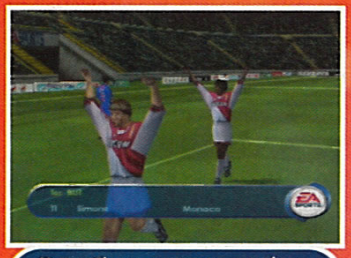
Réalisme et licence

Vous pourrez réaliser des transferts et paramétrer entièrement les tournois et les compétitions choisis. Les tactiques et les stratégies de chaque équipe peuvent être modifiées en temps réel ou avant une rencontre importante. Il est vraiment possible de personnaliser le jeu comme bon vous semble. Les motion captures des joueurs ont été réalisées par de grands noms du foot, dont l'inévitable Thierry Henry, le buteur français d'Arsenal. A noter également une intelligence artificielle revue et corrigée qui confère des réactions plus réalistes suivant les situations de jeu. La nouvelle licence Fifa permet d'utiliser les noms et l'aspect physique des joueurs inscrits dans cette association.

Les plus grands joueurs exécutent toujours des gestes techniques d'anthologie.



Anelka est certainement le buteur prolifique que le PSG attendait.



Marco Simone marque... et plonge son équipe dans le bonheur.

Pour dribbler et assurer le spectacle, utilisez les boutons R2 et L2.

Les têtes s'effectuent beaucoup plus simplement que dans les précédentes versions.

TOXIC

AVIS NON !

Il est vraiment difficile de savoir ce qu'ont essayé de faire les développeurs d'Electronic Arts. Le jeu ne possède plus l'attrait visuel qui a fait la réputation des Fifa et sa jouabilité est assez approximative. Les modes de jeu assurent toujours une durée de vie importante, mais la réalisation risque fort de déstabiliser bon nombre d'utilisateurs. A noter, l'apparition de flèches de couleur qui rendent les passes plus intuitives, ce qui sauve un peu la prise en main. Mais dans l'ensemble, Fifa 2001 sur PS n'est pas une bonne cuvée. Le nouvel adage d'EA. semble être "La Playstation est morte, vive la PS2!"

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EA SPORTS
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- SIMULATION DE FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION	*Des images de synthèse spectaculaires.*	88%
GRAPHISMES	*Couleurs uniformes et détails peu soignés.*	79%
ANIMATION	*Les mouvements sont peu perceptibles et le jeu rame.*	75%
MUSIQUE	*Des thèmes accrocheurs de Moby, Utah Saints ou Curve.*	85%
BRUITAGES	*Le bruit des frappes est discret et l'environnement aseptisé.*	80%
DUREE DE VIE	*Beaucoup d'équipes et de modes: de belles heures devant vous...*	90%
JOUABILITE	*L'ensemble pêche par un certain manque de précision.*	75%

INTERET 79%

Fifa a perdu son esthétique léchée et la jouabilité n'est vraiment pas top.

Mégahit

MARIO PARTY 2

Après un premier volet qui avait étonné les foules, le plombier et toute sa bande reviennent pour Mario Party 2. Ce titre est une fois de plus orienté Multijoueur, pour le plaisir des petits et des grands.

Pour les plus ignorants, sachez que Mario Party s'inspire du jeu de l'oie que nous connaissons tous. Sur un plateau, des cases sont dessinées. Chaque joueur contrôle l'un des six personnages issus de l'univers de Nintendo (Mario, Luigi, Peach, Wario, Donkey et Yoshi). Le but est simple : il faut récolter le maximum d'étoiles afin de devenir la "superstar" du Pays Mario. Le jeu est découpé en cinq plateaux symbolisant un univers. Pour chacun, les personnages se vêtiront de l'accoutrement adéquat. Par exemple, dans le pays Espace, Mario et ses amis sont équipés de combinaisons spatiales ; dans le pays Western, c'est déguisés en cow-boys qu'ils sévissent. Outre l'aspect convivial omniprésent, la compétitivité est le maître mot de ce Mario Party 2. Ainsi, de temps à autre, les joueurs sont conviés à des petites épreuves. Le but est de gagner suffisamment d'argent pour acheter les précieuses étoiles (vingt pièces l'unité). Ces jeux peuvent se dérouler de trois manières différentes : chacun pour sa peau, deux contre deux, ou seul contre tous. Ces mini-compétitions vous demanderont de la vitesse, de la ruse, des réflexes et de l'intelligence (tout ce qui manque à notre Zano !).

Deux fois mieux...

Ce titre vous propose de participer à 40 nouveaux jeux. L'aspect convivial est encore plus prononcé. Ainsi, il n'y a plus d'épreuves en solitaire comme dans le premier volet. Tous les mini-jeux se déroulent à quatre. Des nouveaux lieux font leur apparition. Les banques apparaissent sur chaque aire. Lorsque vous passez devant, il faut débourser OBLIGATOIREMENT un certain nombre de pièces. Pour cet opus, Bowser est l'ennemi à abattre. Il n'hésitera pas à vous en faire voir des vertes et des pas mûres. Il dispose même d'une case à lui. Et si vous tombez dessus, vous risquez de le payer très cher. Le gros fantôme est également de la "partie". Ici, il joue un rôle de mercenaire. En échange d'une somme, il s'en ira dépouiller l'adversaire de votre choix.

Pour les petits

Graphiquement, ce Mario Party est très enfantin. Les épreuves et les commandes sont simplifiées au maximum. Un seul bouton est la plupart du temps suffisant. Nintendo est le seul à se préoccuper des enfants, et ce n'est pas Kael qui va le lui reprocher...

LES RÈGLES DU JEU

Les plateaux de Mario Party sont régis par des règles qu'il faut connaître. Heureusement, Toad, le champignon fétiche de la série, est là pour veiller à ce que tout se passe correctement. Chaque case a une signification particulière. Le fait de toutes les connaître augmentera encore plus la passion qui vous anime lors d'une partie.

Récupérer les étoiles est le but principal du jeu. C'est Toad qui les a en sa possession. Chacune vous coûtera 20 pièces.

Il existe deux sortes de cases principales. Si vous atterrissez sur une bleue, vous gagnez des pièces, si c'est une rouge, vous en perdez.

Sur certaines cases, il est possible de découvrir des "blocs bonus". Ces derniers renferment soit des pièces (une vingtaine), soit une étoile.

Chaque fois que vous passez devant la banque sans vous arrêter, vous êtes délesté de quelques pièces.

Dans le Time Trial, le but consiste à collecter le maximum de pièces en un certain nombre de tours. Dans ce mode, la compétition est omniprésente.

AVIS OUI !

Mario Party a mis du temps à passer nos frontières. Cependant, il débarque juste à temps pour les fêtes de fin d'année. Le principe du jeu de l'oie sur console avec des personnages connus est une bonne chose. Les épreuves sont diversifiées et non dénuées d'intérêt. Ce titre vaut le coup à plusieurs (à quatre, c'est le top). Seul, on finit par vite se lasser. Les enfants sont, semble-t-il, la cible visée par Nintendo. Il est vrai que, passé mon âge, la simplicité des mini-jeux risque d'être frustrante...

KAEL

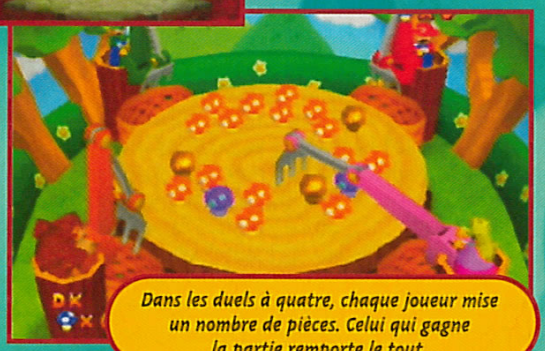
LE PARC DES MINI-JEUX

Au fil des parties, vous aurez une préférence pour certains jeux. Avec les pièces collectées sur les plateaux, vous pouvez acheter vos épreuves préférées. Elles n'ont pas toutes le même prix. Il faut donc économiser...

Sur cette carte, il est possible de participer à différentes sortes de modes, tel le tournoi ou le duel. C'est également à cet endroit que se trouve Woody le vendeur d'épreuves.

Les épreuves valent entre 50 et 150 pièces. Pour les acheter, il faut au préalable y avoir participé. Un compteur vous informe du nombre de jeux disponibles.

Tout au long de votre partie, Bowser ne cessera de vous embêter. Si vous tombez sur sa case, vous risquez de perdre gros.

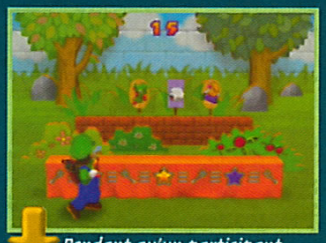


Dans les duels à quatre, chaque joueur mise un nombre de pièces. Celui qui gagne la partie remporte le tout.

QUE LE MEILLEUR GAGNE

Les épreuves sont très variées. Dans la plupart, c'est chacun pour soi et que le meilleur gagne. D'autres se déroulent par équipe (deux contre deux). Enfin, un participant devra parfois affronter les trois autres adversaires.

Ici, il faut tapoter le plus vite possible sur son paddle et atteindre le sommet des poteaux. Le premier qui réussit gagne la partie



Pendant qu'un participant envoie des flèches, les autres doivent se mouvoir pour ne pas être touchés.

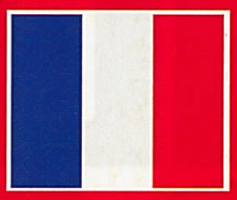
Dans cet affrontement, c'est le premier qui termine la combinaison indiquée à l'écran qui touche. Il gagne donc la partie.

Voici l'une des épreuves les plus stressantes. Un peu à la manière de la roulette russe, il faut appuyer sur la détente et espérer que cela ne déclenchera pas une explosion.

AVIS OUI, MAIS...

Je fais partie des tarés qui avaient joué à Mario Party, premier du nom, dès sa sortie japonaise. Au début, j'étais épatée par les innovations et les idées neuves qu'apportaient ce titre. De plus, les jeux complètement débiles ne m'avaient pas déplu. Ce deuxième volet de Mario Party ressemble beaucoup au premier. Presque trop. Cette fois-ci, je suis vraiment déçue par le peu de nouveautés. Certes, il y a des niveaux inédits et des mini-jeux encore plus bêtes, mais il n'est pas indispensable à ceux qui ont déjà acheté le premier numéro.

GIA



- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : FRANÇAIS**
- **Textes : FRANÇAIS**

- **Développeur : HUDSON**
- **Éditeur : NINTENDO**
- **MULTIJOUEUR**
- **1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT**

- **Contrôle : BON**
- **Difficulté : PEU ÉLEVÉE**
- **Niveaux de difficulté : 3**
- **Sauvegarde : OUI**
- **Compatible : -**
- **Vibrations : -**

PRESENTATION — 85%

Des menus très clairs et complets. La séquence d'introduction est sympa.

GRAPHISMES — 88%

Un peu simples. Cependant, le jeu est très fin, et coloré.

ANIMATION — -%

Difficile de se faire une opinion pour ce genre de jeu.

MUSIQUE — 86%

Bof ! Chaque plateau possède une musique adaptée (western, pirate).

BRUITAGES — 85%

Les éternels bruitages qui caractérisent l'univers du plombier.

DUREE DE VIE — 95%

Immense. L'aspect convivial étant très fort, on y revient sans cesse.

JOUABILITE — 96%

Chaque jeu est bien expliqué. Les commandes sont simplifiées à l'extrême.

INTERET — 90%

Mario Party 2 est le Bomberman de la N64 : fun, convivial et agréable. A quatre, les parties ne finissent jamais. Encore un excellent jeu.

Mégahit

SILENT SCOPE

Très répandue, voire indispensable, dans les Doom-like sur PC, l'option sniper l'est beaucoup moins sur console. Avec Silent Scope, le tir est corrigé de fort belle manière : son principe repose essentiellement sur ce mode de vue. Comme dirait Ivan, secrétaire de rédaction mais néanmoins ami : "Tu veux mes lunettes ?".

Le boss de la maison cachée dans la forêt est d'une rare agressivité. Ses déplacements sont rapides et ses attaques foudroyantes.

Il n'est pas conseillé de tirer sur la poitrine opulente de cette jeune femme : la silicone explose à l'impact des balles.

Le scénario du jeu, car il y en a un, tient en quelques lignes. Un groupe de terroristes a investi la banlieue de Chicago et menace la sécurité du pays. Le Président et toute sa famille sont pris en otage. Membre des Forces Spéciales, votre rôle consiste tout simplement à abattre les terroristes pour sauver la vie des personnes innocentes. Derrière votre fusil à lunette, l'ennemi n'a qu'à bien se tenir. Car rien ne peut vous échapper.

Tu veux mes lunettes ?

Tout comme Virtua Cop sur Saturn, ou plus récemment House of the Dead 2 sur Dreamcast, Silent Scope est un jeu entièrement en 3D pré-calculée : vous ne gérez pas les déplacements de votre personnage, la console s'en charge elle-même. La seule chose que vous contrôlez est le point de mire de votre fusil. Un bouton de la manette permet de passer instantanément de ce point de mire à la vue de sniper.
Les déplacements avec le point de mire se font très rapidement, histoire de cadrer vite fait les terroristes. Ensuite, en passant en mode sniper, les déplacements sont très lents, histoire d'apprécier l'endroit où vous allez tirer. Une balle en pleine tête rapporte des points de bonus.
Chaque niveau se divise en différentes phases de jeu : on descend quelques terroristes et on passe à une autre séquence. Comme dans tous les titres du même genre, des boss viennent vous freiner : soit à mi-niveau, soit à la fin... Voire plusieurs dans un même niveau.

Maillot de bain en temps limité

Dans tous les cas, il faut tirer sur un point précis de son corps pour en venir à bout. Il s'agit généralement de viser la tête plusieurs fois de suite. On en trouve sur les toits, dans des voitures, des camions, des avions de type Harrier (comme dans le film "True Lies" avec Schwarzenegger) et parfois aussi dans des hélicoptères.

Chaque mission se déroule en temps limité : une série d'ennemis abattus vous bonifie de précieuses secondes. Par ailleurs, on peut récolter des vies supplémentaires en observant à la lunette des endroits précis du décor : des chambres d'hôtel, par exemple, ou les abords de piscine. On y trouve des créatures de rêve en maillot de bain hyper moulant (les filles d'"Alerte à Malibu" peuvent rentrer au vestiaire) et à l'attitude aussi provocante que sensuelle.

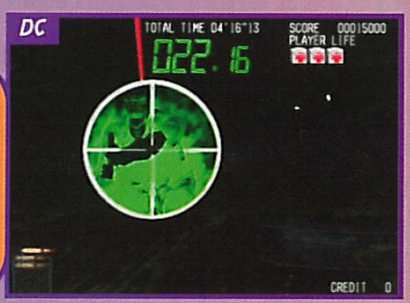
A night like this

Les situations rencontrées varient au cours du jeu : on commence la partie en haut des grands buildings de Chicago, on se retrouve rapidement à bord de différents véhicules (voiture, hélicoptère, bateau...) mais aussi accroché à un parachute. Dans ce genre de situation, viser un adversaire demande beaucoup de sang-froid et des nerfs d'acier. Comme si la difficulté n'était pas assez élevée, certaines missions se déroulent de nuit. Un amplificateur de lumière est ajouté à votre lunette et la vue proposée est absolument réaliste. Dans le noir, seuls filtrent les rayons des torches des terroristes ainsi que le rayon laser rouge de leur arme. C'est vraiment bien fichu !

PLAYSTATION 2 OU DREAMCAST ?

Difficile de différencier les deux versions. Que ce soit sur Playstation 2 ou sur Dreamcast, les jeux sont identiques : mêmes options et même déroulement de la partie. Seule divergence, la prise en main et les graphismes. La jouabilité est un poil meilleure sur Dreamcast, grâce au pad analogique qui est plus précis. Celui de la Playstation 2 est bien trop mou et le contrôle de la mire de visée est délicat. Avec la souris cependant, la prise en main devient exceptionnelle et les tirs gagnent en précision. Un accessoire indispensable pour profiter pleinement du jeu. Finissons par les graphismes : les couleurs sont plus pétantes sur Dreamcast, plus ternes sur Playstation 2. Un détail insignifiant.

Loger une balle dans la tête d'un terroriste vous rapporte plus de points.



Les missions de nuit sont superbement réalisées : tout se fait en visée nocturne. Palpitant.

AVIS OUI !

Incontestablement, ce Silent Scope est une véritable réussite car fidèle au jeu d'arcade. Il faut dire qu'en ce moment, les simulations de sniper sont à la mode. Ajuster un adversaire en pleine tête est quelque chose d'extrêmement jouissif.

La variété des missions est excellente : on se bat de nuit, de jour, sur terre, dans les airs ou même à bateau. Les boss sont nombreux et disposent eux aussi de véhicules incroyables. Seul reproche, que ce soit sur Dreamcast ou Playstation 2, la prise en main est délicate (elle est plus difficile sur PS2) et la précision n'est pas toujours au rendez-vous.

NIIICO

Quand l'ennemi lance des fusées éclairantes, la visée nocturne est inefficace quelques secondes.

BOSS SANS LUNETTES

Les boss, comme l'exige la tradition, se situent en milieu de parcours ou/et à la fin des niveaux. Ils ne sont pas bien difficiles à abattre. Il suffit de leur loger plusieurs balles dans leur point sensible : la tête. Cependant, ce n'est pas toujours évident à faire car vous n'êtes pas forcément sur une plate-forme stable...

A bord d'un hélicoptère, vous devez abattre ce terroriste qui retient en otage la première dame du pays.

C'est à bord d'une jeep que vous affrontez cet autre boss. Il se trouve au volant d'un 38 tonnes et vous fonce dessus.

SNIPE DE PRECISION

S'il vous arrive parfois de tirer au jugé, 98 % du jeu se fait en utilisant la lunette de visée. Les cibles peuvent être proches de vous : les atteindre ne demande pas de gros efforts. Mais lorsqu'elles se situent à plusieurs centaines de mètre, il faut alors manier le pad analogique avec une grande douceur.

Un tireur isolé sur le toit d'un building de Chicago.

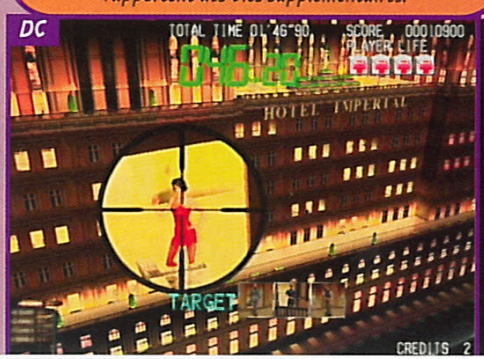
Un œil dans la lunette et le voici en gros plan.

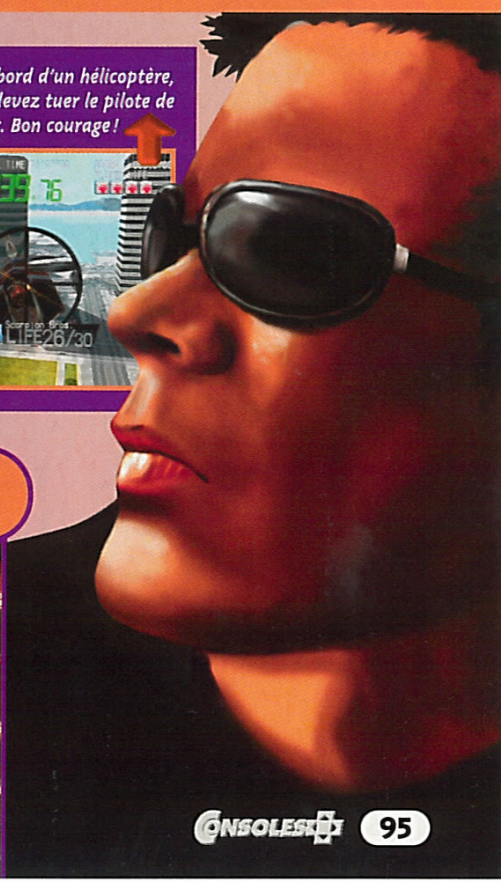
L'affaire se corse un peu : le tireur est cette fois-ci très éloigné de vous. On ne le voit d'ailleurs même pas. Il va falloir se la jouer fine.

Même avec la lunette, on a du mal à le distinguer. Il faut pourtant tirer juste.

Toujours à bord d'un hélicoptère, vous devez tuer le pilote de cet Harrier. Bon courage !

En passant l'hôtel au peigne fin (et à la lunette), on tombe parfois sur des scènes étonnantes qui vous rapportent des vies supplémentaires.





SILENT SCOPE

AVIS OUI !

Silent Scope m'avait déjà bien emballée en arcade. J'attendais donc avec impatience cette sortie sur nos consoles. Techniquement, l'adaptation est à la hauteur de l'original. Par contre, je ne regrette qu'une chose : Konami, habitué aux accessoires un peu délirants, n'a pas sorti le grand fusil à lunette, comme sur la borne d'arcade. Il faudra jouer, soit au pad, soit à la souris. Enfin, cela n'empêche pas le jeu de se remporter le titre envié de Méga-hit. Saluons encore une fois la créativité de Konami !

GIA

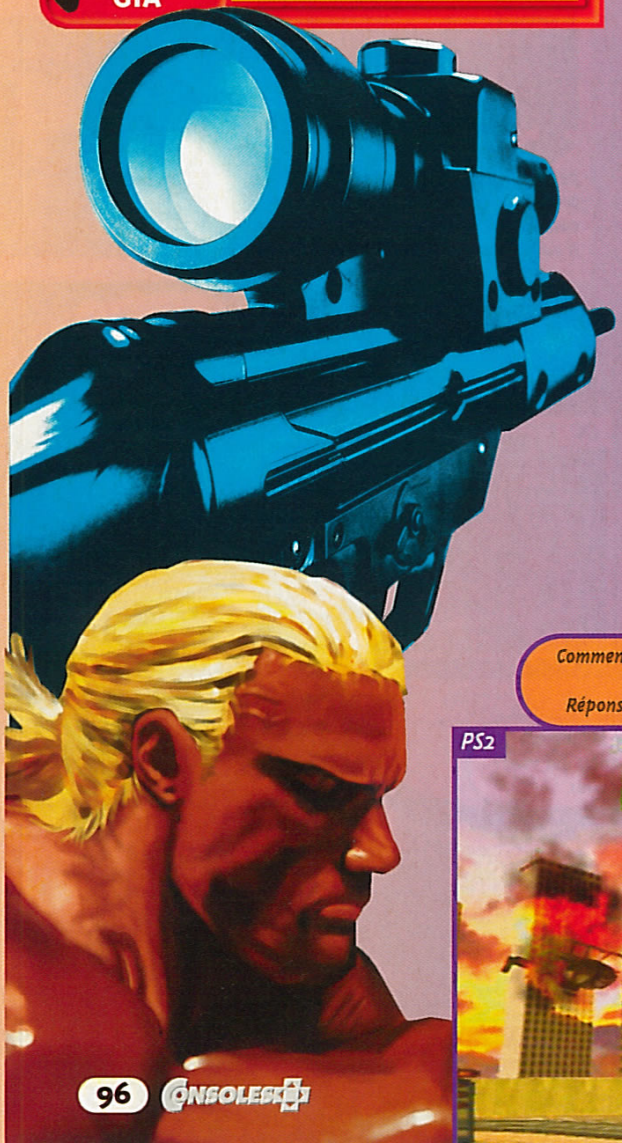
RASTA MAN !

Un mode entraînement vous permet de vous familiariser avec la délicate prise en main de Silent Scope. Autant vous le dire tout de suite, en vue subjective (a travers la lunette) ou en point de mire, le contrôle est excessivement sensible. A manier avec précision, donc, et sans hâte.

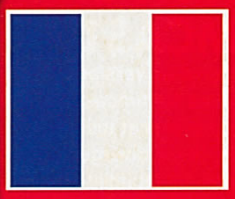
Une petite maison perdue dans la prairie de l'Ouest américain.

Elle cache en fait de dangereux terroristes rastas !

Une seule solution : viser entre les deux yeux ! Cool, man, cool.



Comment se débarrasser d'un hélicoptère rapidement ?
Réponse : en shootant dans sa turbine !



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- SNIPER SHOOT
- 1 JOUEUR

- Contrôle : DÉLICAT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : 1 BLOC
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : MOYENNES

PRÉSENTATION 88%

Quelques cinématiques de très belle qualité. Les textes sont en français.

GRAPHISMES 90%

Fins et détaillés. Excellents décors.

ANIMATION 90%

Si le jeu est tout en 3D précalculée, les animations sont souples et rapides.

MUSIQUE 85%

Elle se fait entendre à certains moments. De bonne qualité.

BRUITAGES 88%

Les voix en anglais très réalistes nous plongent dans l'action. Superbe ambiance.

DURÉE DE VIE 80%

Le jeu est assez court, mais également très difficile... on s'y retrouve au final.

JOUABILITÉ 85%

Difficile de jouer au pad, surtout sur PS2 (80 %). Avec la souris, c'est le top (95 %).

INTÉRET 90%

Silent Scope est une excellente adaptation du jeu d'arcade. Variété des décors et des situations et sensations de jeu saisissantes sont au rendez-vous.

RIDGE RACER V

Mégahit Consoles+

Ce n'est pas la première fois qu'on vous en parle mais il faut lui rendre raison. Ridge Racer 5, même neuf mois après sa sortie au Japon, reste l'un des meilleurs titres de la PS2.

Les fameux effets de lumière... Vraiment beaux.

Vous le savez sûrement, ce Ridge Racer 5 n'a pas vraiment répondu aux attentes des joueurs. Problèmes d'anti-aliasing, surbrillance, couleurs et ambiances froides... Il n'est vraiment pas difficile de lui trouver des défauts. Cependant, il ne faut pas chercher bien loin pour lui trouver des qualités. Comment ne pas apprécier le game-play typique des Ridge Racer, et ses sensations au pad quasiment parfaites : fun, vitesse et démesure répondent toujours présents. La durée de vie du jeu est une constante de la série : les challenges sont nombreux, alternant courses sérieuses et runs sauvages. Pour couronner le tout, il y a le petit brin de folie Namco, avec des voitures cachées totalement délirantes, dépassant les 500 km/h, et même le pac-man au volant d'une mini-voiture.

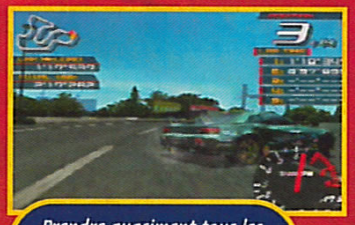
Le jeu débute par un classique championnat On peut choisir entre plusieurs voitures aux caractéristiques différentes : adhérence, accélération et vitesse. Ce choix est important, car ce sera votre bolide pour presque toute la partie. Ensuite on débloque un nouveau championnat, plus long, qui se termine sur un immense ovale. Certaines victoires font évoluer la voiture et rapportent des moteurs. Ces championnats peuvent se disputer à plusieurs niveaux de difficulté. Parviendrez-vous à débloquer le niveau ultime ?

Parmi les meilleurs

Puis on peut s'attaquer aux Time Attack, et ainsi accéder au Car Attack pour débloquer les voitures cachées. Enfin, les plus courageux pourront accéder aux 99 tours, et se livrer à une petite course avec Pacman...

Avec un peu de recul, on se rend compte que Ridge Racer 5 est quand même l'un des plus beaux jeux de caisses au monde. Ces seuls concurrents en termes de graphismes et de game-play se trouvent sur Dreamcast, et il est bien difficile d'établir une hiérarchie. En tout cas, sur PS2, RRV est tout seul, et en attendant Gran Turismo, il n'y a que lui qui puisse rassasier les amoureux de course automobile. Ensuite, tous genres confondus sur la nouvelle console de Sony, RRV vient à nouveau se placer parmi les meilleurs jeux, avec Tekken, D0A2, Moto GP et SSX... Il reste que ce Ridge Racer laisse un goût d'inachevé... On s'attendait à davantage d'évolutions, et d'innovations. Là, c'est un jeu PS1 qui a évolué, et c'est tout...

On peut voir les flammes jaillir des pots d'échappement et les étincelles giclent au moment où les voitures touchent le sol.



Prendre quasiment tous les virages à plus de 200 km/h, c'est possible grâce au dérapage à la Ridge Racer.

Les dépassements sont toujours sacrément délicats et procurent souvent de bonnes bouffées d'adrénaline.

AVIS OUI !

Beaucoup de monde a été déçu par ce Ridge Racer. Personnellement, c'est la PS2 qui me déçoit... Ce RRV me fait vraiment kiffer. Il est assez beau, hyper jouable, et le nombre de challenges à relever est tout simplement énorme. J'y ai rejoué très souvent depuis la version import, car je ne me lasse pas de ce bon feeling de vitesse et ces fameux virages à fond en dérapage total... Bref, un jeu que je ne peux que vous conseiller d'acheter avec votre PS2, si vous aimez le genre bien sûr.

ZANO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : SCEI
- COURSE AUTOMOBILE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK 2, JOG CON

PRESENTATION	*Les menus sont sympas et recherchés.*	92%
GRAPHISMES	*Un beau jeu, mais avec les défauts de la PS2.*	91%
ANIMATION	*Rien à dire : fluide, rapide, le défilement est impeccable.*	95%
MUSIQUE	*Moins percutante et moins inspirée que d'habitude.*	82%
BRUITAGES	*Plus complets, mais les sons des voitures restent trop simplistes.*	90%
DUREE DE VIE	*Sept circuits, des championnats... Pleins de challenges à relever.*	89%
JOUABILITE	*La majorité des voitures sont faciles et nerveuses.*	93%

INTERET 90%

Un excellent Ridge Racer. Et si les graphismes de la PS2 sont critiqués, il est quand même beau...

Mégahit

Jet Set Radio

Lors de sa sortie au Japon, Jet Set Radio avait marqué les esprits : on n'avait jamais vu là-bas une telle réalisation. Superbe 3D avec des persos modélisés genre dessin animé... Jet Set Radio, s'il soulève déjà des polémiques aux States, semble proposer un concept innovant et fun.

Les petits tags peuvent être effectués pendant une action puisqu'ils ne nécessitent qu'une touche de bombe.

Jet Set Radio, la station pirate sans laquelle on ne serait pas au courant de tous les petits potins de Tokyo.

AVIS YESSAILLE !!!!

Le principe de Jet Set Radio est original et super fun. De plus, la réalisation est étonnante : c'est magnifique, coloré, fin, détaillé... Les persos sont texturés façon dessin animé et possèdent tous des looks différents (techno, hip-hop, etc.). Côté joie du pad, c'est pas mal non plus : les persos répondent bien, les figures s'effectuent facilement et seule la gestion des sauts nécessite un petit temps d'adaptation, mais c'est pas la mort ! Je kiffe vraiment à fond : poser des fresques énormes en faisant du roller à fond la caisse, moi ça me botte !

SWITCH

Le principe du jeu est simple : tagger la ville ; mais pas n'importe où. Des flèches rouges indiquent les éléments à graffer. On trouve également des flèches vertes facultatives, qui influent seulement sur la note de fin de niveau. Pour commencer à tagger, il faut trouver des bombes de peintures jaunes et bleues. Les bleues valent cinq bombes et les rouges sont destinées à renflouer votre énergie. Si, en début de partie, les tags sont facilement accessibles, ce n'est pas du tout le cas par la suite.

Y a trop de keufs !

L'histoire se déroule dans Tokyo. Trois bandes rivales se partagent les coins de trottoirs et les pans de murs de trois quartiers différents. Elles écoutent toutes la même station : Jet Set Radio. La ville est divisée en trois, Benten-Cho, Shibuya-Cho et Kogane-Cho. Dans chacun des quartiers, il faudra passer trois stages. On s'apercevra plus tard que les trois stages de chaque quartier sont reliés entre eux. Les deux premiers consistent à tagger la ville en évitant la police, et dans le troisième, on affronte la bande rivale. Après ces péripéties, un nouveau personnage vient généralement vous proposer un défi ; relevez-le et vous gagnerez un nouveau perso qui viendra agrandir votre gang. Mais ce n'est pas tout, puisque les flics vous font la chasse et sont, au début, équipés de simples flingues. Mais par la suite, ils déploieront les gros moyens : gaz lacrymogènes, hélicoptères, commando de choc muni de visées laser, bref la totale... Graffer dans ces conditions tient de l'exploit. L'agent Oshima fera tout pour vous pourrir la vie. Si les unités terrestres semblent invulnérables, le cockpit des hélicos peut être taggé. Ainsi, sans visibilité, ils se crashent au sol.

Les GG sont nos amis !

Vous ferez partie du gang des GG en passant des petits tests basiques qui serviront d'entraînement. Ensuite, on pourra commencer une vraie mission. La plupart du temps, il s'agit de chasser les membres des autres "posses" (prononcez "possie") et de "toyer" leurs grafs. "Toyer", c'est recouvrir un tag ou un graf par un autre, l'affront suprême pour les taggers (j'ai vu des embrouilles pas croyables à cause de ces petits bouts de tags). La carte permet de localiser facilement l'emplacement de certains spots. La plupart du temps, pour avoir une chance de tout graffiter dans les temps, il faudra faire bon usage de rollers magnétiques permettant des rail-slides de la mort – seul moyen d'atteindre des icônes secrètes ou certains grafs haut perchés.

Le catch est le moyen qu'utilisent les plus feignants pour se déplacer en ville. Seulement, les risques sont énormes.

"Method Backflip Finger in the nose over the Higway", on aurait pu l'appeler comme ça, celui-là...

AVIS OUI !

J'avais déjà complètement craqué sur la version japonaise de Jet Set Radio, et je serais bien tentée de recommencer l'expérience avec la sortie française. En effet, le jeu a été légèrement modifié, tout comme Dead or Alive 2, par exemple. Sega a intégré quelques niveaux supplémentaires et de nouvelles musiques pour les accompagner. De plus, le scénario a été chamboulé, bouleversant même l'ordre d'arrivée des personnages qui lancent des défis. Enfin, c'est toujours aussi bon. Jet Set Radio, à ne rater sous aucun prétexte !

GIA

DIFFICILE DE POSER TON BLASE

"Poser son blase" signifie "poser son blason". Le blason est ici la signature du tagger. Dans le cas présent, ce n'est pas facile tous les jours. Les flics et autres ennemis déploieront des moyens parfois disproportionnés pour stopper les vandales, ou plutôt devrais-je dire les sauvageons...

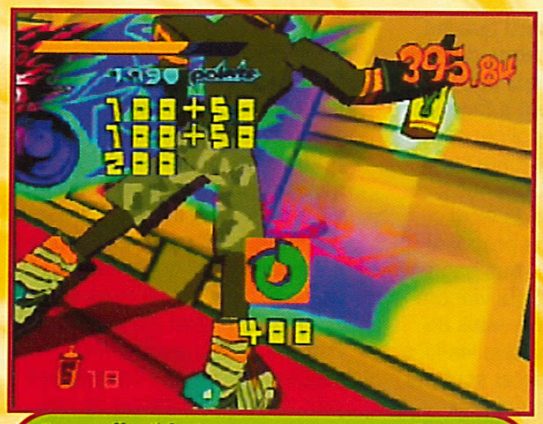
Les dobermans sont sympa, sauf quand ils sont dressés à bouffer du p'tit jeune.

On aura même droit à des agents spéciaux équipés de visées laser.

Les hélicos envoient des missiles destructeurs. Mais un coup de gazeuse bien placée et c'est réglé.

Séquence "boss" : on affronte un groupe. Il faudra les recouvrir de peinture en leur attribuant à chacun dix coups de bombe.

Jet Set Radio



Pour graffer, il faut appuyer sur L. Ensuite, il faut suivre avec l'analogique les mouvements affichés : moins vous faites d'erreurs, plus vous marquez des points.

Les transitions d'une partie à l'autre du quartier ne sont pas faciles à trouver.

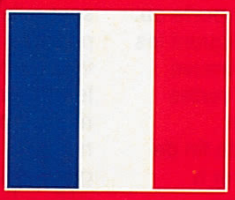
PARIS SOUS LES BOMBES

"Où sont mes bombes avec lesquelles j'exerçais dans l'ombre ?" Certains connaissent peut-être le début de cette chanson des Suprêmes NTM. Si, au départ, les graffitis proposés sont un peu kitch, on trouve, planquées dans les stages, des icônes bonus qui permettent d'obtenir pochoirs et autres fresques carrément superbes. En voici une petite sélection maison.

Cube a posé son graf non sans difficulté. Les keufs la harcèlent, pas sexuellement, mais presque...

Yo Yo, le petit B-Boy, a une touche qui fait très "métro". Séquence "underground" dans le hangar du terminus.

Avec un surnom comme ça, Piranha ne doit pas être une fille facile.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- ROLLER ARCADE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON (MAIS SPÉCIAL !)
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (4 A 30 BLOCS)
- Compatible : PAK VIBRATION
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 89%

Une présentation aussi originale que le jeu. Les menus restent clairs et stylés.

GRAPHISMES 92%

Un mélange de dessin animé et de 3D texturée Le jeu est vraiment superbe.

ANIMATION 93%

Parfois très impressionnante. L'affichage est bon et le clipping absent.

MUSIQUE 87%

Variée, elle n'atteint pas l'excellence mais reste tout à fait agréable.

BRUITAGES 90%

Rien à redire ! Ils collent aux différents événements : tag, slide, etc.

DUREE DE VIE 90%

La difficulté n'est pas insurmontable, mais trouver tous les grafs sera plus dur...

JOUABILITE 84%

La gestion des sauts est un peu spéciale, il faut s'y faire...

INTERET 93%

Premier jeu de roller-graf sur console, Jet Set Radio est une réussite originale, une perle rare. A posséder absolument !

Mr Driller

Mr Driller, on aime ou on déteste. A la rédaction, Niiico ne peut pas le supporter alors qu'AHL a vu la lumière avec ce jeu.

Namco ne se contente pas de nous pondre des Tekken ou des Ridge Racer, ce talentueux développeur japonais s'autorise aussi de temps en temps, des petits jeux sans prétention à la Mr Driller. Avec ce titre, Namco revient à la 2D toute bête, comme au bon vieux temps, quand deux pixels s'agitant à l'écran nous émerveillaient.

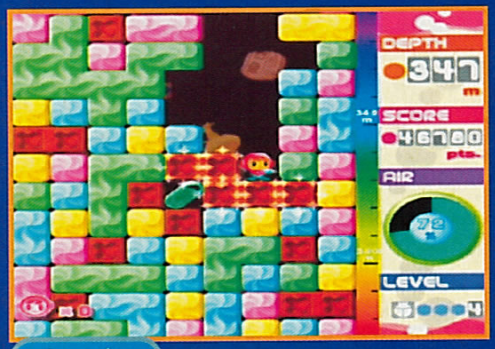
Sol mineur

Le but du jeu est de creuser le plus profondément possible. Armé d'un marteau-piqueur, le petit personnage que vous incarnez devra s'enfoncer dans un trou rempli de blocs de couleur et de blocs de pierre (plus durs à casser). Ces blocs tombent avec la gravité, quand rien ne les retient plus, mais s'arrêtent quand ils rencontrent un bloc de même couleur dans leur chute. Donc, attention à ne pas vous faire écraser. Quand quatre blocs de même couleur se touchent, ils disparaissent. Et ce n'est pas tout! Mr Driller doit aussi faire attention à sa réserve d'air, comme un vrai mineur. Quand sa jauge d'air tombe à zéro, il meurt d'asphyxie. Pour y remédier, il doit ramasser des capsules d'air sur la route. Bien sûr, à mesure qu'il avance, elles seront de plus en plus difficiles d'accès.

1000 mètres!

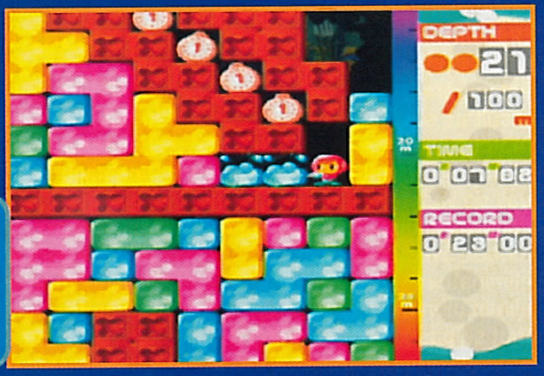
Mr Driller n'est pas compliqué à comprendre. Mais quand on se prend au jeu, il devient redoutable. Une fois que vous aurez réussi les 500 mètres, il faudra s'attaquer aux 1 000 mètres, beaucoup plus difficile. Ensuite, il y a les challenges qui se déroulent sur des tableaux biscornus, à finir en un temps record. Il faudra non seulement apprendre les techniques de déplacement, mais aussi à creuser à une cadence plus élevée. Enfin, là où certains préféreront jouer lentement, en prenant leur temps, d'autres fonceront comme des malades, recherchant le stress maximal. Deux styles de jeu, deux façons de se faire plaisir.

Parfois, il vaut mieux se mettre à l'abri, en attendant que les blocs s'arrêtent de tomber



Descendez tout en un minimum de secondes, en trouvant la bonne combinaison.

Allez, encore un petit effort pour récupérer de l'air!



Quatre blocs de même couleur tombant ensemble disparaissent, même s'il s'agit de blocs de pierre.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: NAMCO
- Éditeur: VIRGIN
- RÉFLEXE-RÉFLEXION
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde: VM
- Compatible: PURU PURU

PRESENTATION 50%
Juste l'écran titre flashy et des démos de jeu. Rien d'intéressant.

GRAPHISMES 60%
On ne peut pas dire que le jeu exploite les capacités de la DC.

ANIMATION 90%
Avec de la maîtrise, ça peut aller très vite. Gare à l'épilepsie!

MUSIQUE 84%
Elle rentre facilement dans la tête, mais elle reste basique.

BRUITAGES 70%
Limités au bruit du forage, de l'appel d'air et à quelques digits.

DUREE DE VIE 92%
Le principe vous accrochera, à condition que vous aimiez le style.

JOUABILITE 95%
C'est simple, c'est frais, pas compliqué. Bref, du tout cuit.

INTERET 88%
Derrière son aspect simplet, Mr Driller occupera sans problème vos soirées.

AVIS OUI!

Au début, Mr Driller ne m'a pas paru vraiment passionnant. Mais en y jouant un peu plus sérieusement, j'ai découvert toute sa subtilité. Pour réussir de bons scores, il ne suffit pas de réfléchir, il faut faire appel à ses réflexes, et surtout avoir l'œil constamment partout, afin d'anticiper la chute des blocs. De plus, si vous jouez vite, vous vous enfoncerez plus rapidement que les blocs. Un bon moyen de ne pas vous retrouver aplati. Bref, ce Mr Driller est un excellent jeu de réflexe et de réflexion. Avis aux amateurs!

GIA

ISS

La version japonaise de ce titre est sortie il y a trois mois de cela. Loin d'être convaincante, sa jouabilité approximative lui avait attiré les foudres des habitués d'ISS. Voici la version européenne retravaillée pour l'occasion.

Une introduction très dynamique attend les sportifs du paddle. Les exploits des footballeurs à l'écran mettent l'eau à la bouche. L'écran principal propose différents modes de jeu. Un match amical est accessible pour se retrouver dans les conditions de match le plus rapidement possible. Vous sélectionnez les équipes de votre choix, paramétrez les options puis mettez en place un schéma tactique. Toutes les plus grandes équipes nationales sont présentes. Les équipes A et également les moins de 23 ans. Une saison complète peut être sélectionnée. Dans ce mode, il est impératif d'assurer de bons résultats sur l'ensemble des matchs imposés. Seul compte le nombre de points remportés en cas de victoire. Le mode Coupe vous verra disputer la coupe du monde avec ses phases éliminatoires et ses matchs à élimination directe. En finale, si tout se passe bien, l'équipe de France l'emporte. Il est également possible de participer à une coupe spécialement organisée pour les moins de 23 ans. Une compétition qui donne lieu à des matchs débridés et rapides.

Barthez se couche bien et sauve une nouvelle fois l'équipe de France.

Les vrais noms

Vous pourrez participer à un concours de tirs au but. La tension est alors à son comble. Le mode Scénario est une originalité apparue avec la version Nintendo 64 d'ISS. Vous devez remporter des matchs déjà engagés avec une équipe imposée. Selon la difficulté, vous devrez renverser une situation plus ou moins critique. Des bonus vous attendent quand tous les scénarios sont complétés. En mode Entraînement, vous pourrez réviser vos gammes : dribbles chaloupés ou centres avec effet. Les possibilités sont très nombreuses, et quelques heures d'expérimentation ne sont pas superflues.
Les options facilitent le confort de jeu en permettant de reconfigurer le paddle et tous les aspects audiovisuels. Les caméras sont entièrement paramétrables pour ne pas perdre une goutte de vos exploits. Sachez également que cet ISS possède maintenant la licence FIFpro ; vous retrouverez donc les vrais noms des joueurs.

LES BONS MOMENTS DU FOOT

Cette version d'ISS possède une jouabilité intuitive et assez précise. Quelques aspects des plus spectaculaires interviennent au cours de la partie. Les plus grands joueurs se la donnent grave !

Les dribbles s'effectuent avec le bouton d'accélération. Il faut bien utiliser les espaces libres.

Berkamp frappe dans les angles morts. Le gardien va avoir du mal à arrêter ce tir.

Les duels dans les airs sont souvent très spectaculaires. Le choc des têtes est impitoyable.

Veron possède une très bonne technique. Sa puissance en fait un attaquant de tout premier ordre.

Les ralentis sont précis et agréables. Utilisez les touches du pad pour réaliser votre séquence.

AVIS OUI !

Cette version européenne d'ISS a été bien retravaillée depuis la sortie japonaise. Les joueurs ont beaucoup moins l'allure d'éclopés, et les phases de jeu ont gagné en clarté grâce à une nouvelle intelligence artificielle. La réalisation est très agréable, même si on regrette la froideur des couleurs. La jouabilité a été revue pour le plus grand plaisir des aficionados de Konami. Les frappes de balle et les centres sont plus précis. On retrouve un peu de la profondeur de la version Playstation. Malgré quelques zones d'ombre qui persistent, cet ISS propose quelques très grands moments de foot, seul ou à plusieurs.

TOXIC

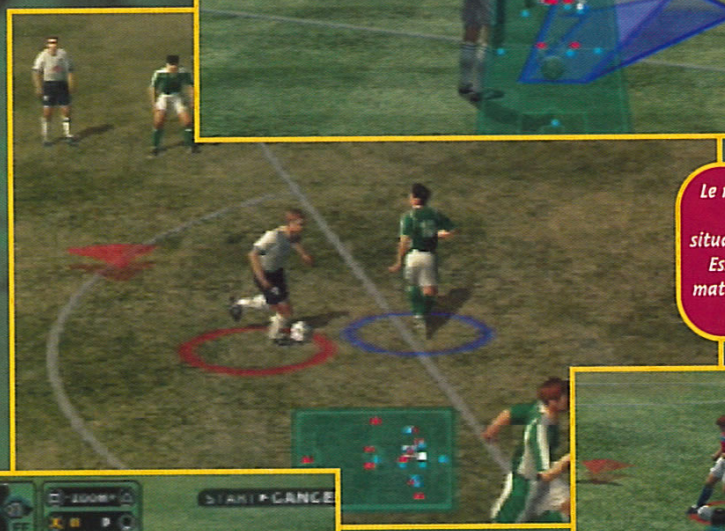
AVIS OUI, MAIS...

Quelle bonne surprise ! Cet ISS n'a plus rien à voir avec son prédécesseur Japonais, et l'on retrouve enfin les sensations qui ont fait le succès de la série. Un jeu technique, réaliste et instinctif, qui cette fois n'est pas gâché par une réalisation calamiteuse... Bon, personnellement, je trouve que les joueurs manquent un peu de vivacité, et que certains de leurs mouvements ne sont pas très réussis. Cependant, dans l'ensemble, c'est du tout bon. Un adversaire de taille pour le Fifa...

ZANO

Certains joueurs estiment tout particulièrement leur adversaire direct. Ils auraient pu attendre la douche !

Les coups francs peuvent être tirés dans n'importe quel endroit du but.

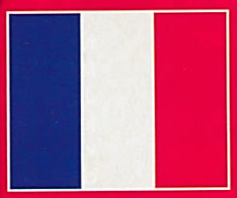


Le mode Scénario vous place dans des situations bien délicates. Essayez de gagner le match pour accomplir le scénario.

Zidane et Anelka s'entendent bien sur le terrain. Les automatismes sont évidents.

Les frappes ont été bien retravaillées. La précision est importante et la puissance bien contrôlable.

Kluivert possède un sacrée jeu de tête ! Le gardien en tremble d'avance.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- FOOT
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 5
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK 2
- Vibrations : FAIBLES

PRESENTATION 88%

Des footballeurs de synthèse qui cartonnent les buts de loin.

GRAPHISMES 92%

Des joueurs très détaillés, mais des couleurs un peu fades.

ANIMATION 93%

Des mouvements fluides et pas de ralentissement à signaler.

MUSIQUE 85%

Peu variée.

BRUITAGES 88%

Discrets en cours de match, mais le public est bien présent.

DUREE DE VIE 91%

Des compétitions complètes. Le mode Scénario propose un vrai challenge.

JOUABILITE 90%

Sans être parfaite, elle assure une bonne précision. Quelques situations étonnantes.

INTERET 91%

Un beau jeu de foot avec une jouabilité assez intuitive. La réalisation est moins flashy que Fifa PS2, mais les possibilités sont plus nombreuses.

Disney Aladdin
La Revanche de Nasira

Le voleur le plus célèbre du monde n'a pas dit son dernier mot. Après une décennie de repos, il revient, accompagné de sa tendre Jasmin, de son ami Abu et de son "bon" génie. Une aventure complètement folle les attend dans un monde tout en 3D.

Aladdin est de retour sur Playstation. Cette fois-ci, il doit contrecarrer les plans de Nasira qui souhaite faire revivre son défunt frère Jafar. Vous devrez donc mener le prince des voleurs à travers vingt-deux niveaux s'inspirant des lieux connus du long-métrage de Walt Disney (Agrabah, le palais). Sur votre route, vous serez également amené à contrôler d'autres personnages du dessin animé. Il faudra vous méfier des soldats. Ils sont à votre recherche et rêvent de vous arrêter. Car depuis que le roi n'est plus sur son trône, vous êtes redevenu un hors-la-loi. La prudence sera donc de mise, et la fuite courante.

Très plates-formes

Aladdin a conservé l'aspect plates-formes utilisé pour les versions Megadrive et Super Nintendo et, tout au long du jeu, il faudra activer des leviers et sauter sur des toits pour atteindre la suite des niveaux. Les armes sont également les mêmes: sabres et pommes. Ce titre étant entièrement en 3D, il est possible, en pressant la touche L1, de passer en vue subjective et de lancer les fruits avec précision. Les combats sont devenus plus techniques et il est maintenant possible de se protéger. Les soldats de la garde royale arrivant un par un, les affrontements ont tendance à s'éterniser.

Pas trop aventure

Si on avance facilement au fil des plates-formes, la recherche n'est pas pour autant absente. Dans chaque stage, il vous est demandé de récupérer toutes les pièces, les jetons génie et les trois rubis. Ces objets

LES BONUS

Depuis les premiers épisodes sur 16 bits, vous pouvez participer à des épreuves bonus. Dans la revanche de Nasira, elles sont vraiment diversifiées. Elles vous demanderont non seulement de l'adresse, mais aussi de la rapidité et une parfaite maîtrise de votre personnage.

Pour accéder au bonus, il faut récupérer les trois gemmes cachées dans chaque niveau. Plus vous irez loin, plus elles seront dures à trouver.

Dans chaque épreuve, le but est d'obtenir les cent pièces. Certaines sont vraiment ardues.

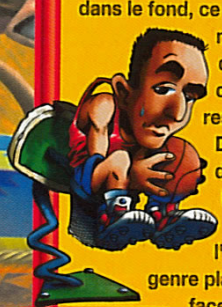
En ramassant des jetons génie, vous pourrez utiliser la machine à sous. Les lots proposés valent le "coût".

Allez récupérer les pommes en marchant. Si le propriétaire des fruits venait à se réveiller, il vous confisquerait tout votre arsenal.

Les lianes sont très courantes dans le royaume d'Agrabah. Il faut prendre un maximum de vitesse avant de sauter.

AVIS OUI, MAIS...

Aladdin est un jeu très sympa, coloré, varié, et dont la jouabilité s'avère très acceptable. Mais dans le fond, ce titre ne propose rien de vraiment nouveau. Les niveaux n'offrent pas de véritable difficulté, et tous les combats avec les gardes se ressemblent (parade puis attaque). De plus, les bonus sont très difficiles et ne rapportent rien. En bref, ce CD plaira certainement à un public jeune et fan de l'univers Disney. Mais dans le genre plate-forme, il ne fait pas le poids face à Crash ou Spyro.



KAEL

ont une utilité précise. L'argent sert à acquérir des objets utiles pour le stage dans lequel vous vous trouvez (un gâteau pour soudoyer le garde, par exemple), les jetons, employés dans une machine à sous, permettent de gagner des bonus (vie, énergie), et en collectant les trois pierres précieuses, vous accédez à des niveaux bonus. Dans ces derniers, il faudra aller vite pour obtenir les cent pièces d'or.

Respect du film

Pour ce qui est de l'ambiance globale, des couleurs, du style graphique, tout est resté très proche du dessin animé sorti des studios Disney. Même la traduction française a été effectuée par les mêmes "doubleurs"! Vous pourrez donc retrouver le monde d'Aladdintel que vous connaissez, pour une histoire inédite.

ALADDIN

88%

Les possesseurs de Gameboy peuvent également vivre les aventures du prince de voleurs sur leur console. Cette version portable est l'adaptation du jeu Megadrive sorti il y a quelques années. L'histoire suit donc parfaitement celle du film d'animation. Le jeu n'a pas vieilli et propose toujours une animation fantastique et une jouabilité très agréable. En revanche, la faible puissance de la petite 8 bits fait que les ennemis et objets à l'écran clignotent lors du défilement des décors. Enfin, les musiques issues du dessin animé sont toutes présentes, y compris "Je vais t'offrir un monde...". Le top!

Ubi Soft

ABU ET JASMIN

Ils vous accompagnent depuis le début dans le dessin animé, aussi est-il normal de les retrouver dans ce jeu. Jasmin est, dès le début du jeu, enlevée par les sbires de Nasira. Mais une fois libre, elle participera à certains niveaux. Quant à Abu, il viendra parfois vous prêter patte forte.

Jasmin, la dulcinée du héros, a les mêmes aptitudes mais est plus rapide. Elle vous aidera lorsque vous aurez réussi à la libérer.

Abu, le singe d'Aladdin, n'a aucun moyen de se défendre, mais peut effectuer des doubles sauts en s'aidant des murs.

L'ENVERS DU DÉCOR

Aladdin (le jeu) respecte parfaitement l'univers du dessin animé. En plus des voix de la version française, vous redécouvrirez toutes les places fortes du long-métrage des studios Disney.

C'est dans les prisons du palais qu'Aladdin rencontre pour la première fois Jafar. Pour cette aventure, le prince des voleurs y retourne.

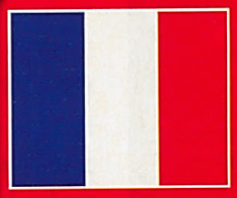
Le palais est un endroit très important dans le jeu: c'est là que se trouve Nasira. Vous devrez également y affronter Razoul, le chef de la garde royale.

Le désert. Avant de trouver la caverne de la lampe, il faudra faire une halte dans une oasis, histoire de reprendre des forces.

AVIS NON, MAIS...

Bon, cet Aladdin sur PS est tout à fait sympathique, l'ambiance y est agréable et l'esprit du DA respecté. Cependant, les actions à réaliser sont basiques et un peu répétitives. D'autre part, le maniement du perso n'est pas très précis, et l'on se prend souvent la tête pour pas grand-chose. De plus, côté graphismes, c'est mignon, sans plus. Bref, la Playstation nous a déjà offert des titres comme Spyro ou Crash; Aladdin n'atteint pas leur niveau.

ZANO



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: DISNEY
- Éditeur: SCEE
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle: BON
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: -
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: DUAL SHOCK
- Vibrations: BONNES

PRESENTATION 85%

Des scènes en 3D mettent en place l'histoire. Des menus incomplets.

GRAPHISMES 88%

Une 3D colorée et variée. Les personnages sont cependant un peu trop carrés.

ANIMATION 90%

C'est vraiment super fluide. Tout bouge admirablement.

MUSIQUE 92%

Tous les thèmes du dessin animé sont présents. On ne va donc pas se plaindre.

BRUITAGES 89%

Identiques à la version Megadrive. Les voix sont parfaites.

DUREE DE VIE 86%

Comme tous les jeux du genre, il ne faut pas beaucoup de temps pour le finir.

JOUABILITE 90%

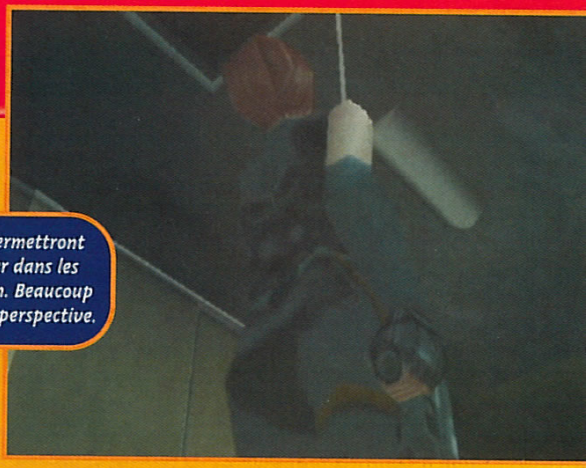
Les commandes répondent parfaitement. C'est un vrai plaisir.

INTERET

84%

Une bonne surprise. Très amusant, Aladdin dispose d'un excellent gameplay. Mais sur Playstation, la concurrence est rude, trop même...

DINO



Les cordes vous permettront parfois de circuler dans les conduits d'aération. Beaucoup de temps gagné en perspective.

Peu de temps après la sortie de Dino Crisis 2 sur Playstation, voici la conversion du premier volet sur Dreamcast. Sans bouleverser le genre aventure-action, ce titre procurera bien des sensations à ceux qui ont terminé Code : Veronica.

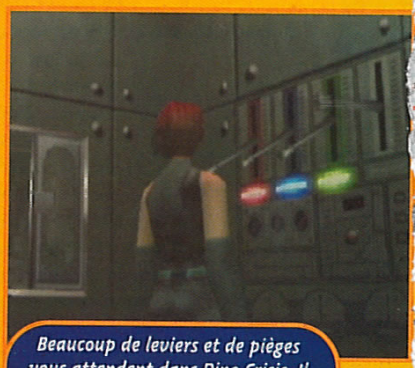
Monsieur T-rex n'aime pas les verrières. Il ne peut s'empêcher de passer au travers.

Cette aventure nous présente un scénario très original, digne des plus grandes productions hollywoodiennes. L'action se situe sur une île mystérieuse où se déroulent des expériences génétiques obscures et malfaisantes. Vous incarnez Regina, une aventurière, membre d'un commando d'élite envoyé sur l'île pour résoudre un cas de disparition bien étrange. Vos supérieurs hiérarchiques ont pris connaissance de la réapparition d'un scientifique, le docteur Kirk, sensé être disparu depuis trois années. La présence du docteur a été signalée sur l'île. A l'aide de son équipe de scientifiques, Kirk semble avoir développé d'étranges recherches sur les manipulations génétiques. Dès votre arrivée sur l'île, un monstrueux dinosaure réduit le nombre de membres de votre commando. Accompagné de Rick et Gail, vos coéquipiers, vous devez retrouver, le docteur et empêcher ses expérimentations. Bon nombre de pièges et de situations délicates vous attendent dans les moindres recoins de ce Dino Crisis.

Les richesses de l'aventure

La plupart des énigmes qui vous attendent vous demanderont de la logique et de l'organisation. Il faudra trouver les bons codes et déclencher les bons interrupteurs pour progresser uniformément dans le jeu. Des phases de combat viennent régulièrement ponctuer votre parcours, et il faudra prendre soin de récolter les bonnes armes et économiser les munitions pour éliminer les gros dinos que vous croiserez. Vous devrez également ramasser bon nombre d'objets et de documents pour élucider le scénario de ce Dino Crisis. A mesure que vous avancerez, la difficulté se fera croissante. De bons réflexes et une maîtrise parfaite des commandes sont nécessaires pour faire face aux affrontements les plus sauvages de cette production de Capcom.

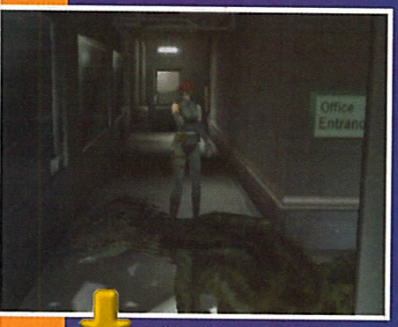
L'ambiance générale est particulièrement angoissante, et vous aurez tendance à sursauter au moindre petit bruit. Dans ce Dino Crisis, tout vise à surprendre le joueur et à déstabiliser le plus endurci des aventuriers sur console.



Beaucoup de leviers et de pièges vous attendent dans Dino Crisis. Il faut prendre des repères visuels pour venir à bout des intrigues.

QUAND LES DINOS SONT LÀ !

Voici quelques beaux clichés qui vous permettront de prendre conscience de la difficulté d'évoluer dans un univers aussi obscur et sauvage que celui de Dino Crisis. N'oubliez pas de regarder derrière vous et réagissez au quart de tour.



Un bon dino est un dino mort. N'oubliez pas de l'achever au sol.

Vous suerez sang et eau dans cette conversion Dreamcast. Ames sensibles s'abstenir.

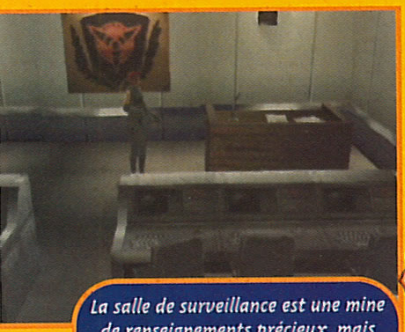
Certaines armes ont un effet des plus dévastateurs sur ces créatures d'un autre âge.

Le T-rex ne manquera pas de vous pourchasser pour vous croquer. Il faut être bien placé pour le shooter.

L'énigme du coffre va vous permettre de progresser dans le scénario.

Les grilles laser vous poseront de gros problèmes si vous n'utilisez pas correctement les interrupteurs. Il faut se précipiter pour se mettre à l'abri.

CRISIS

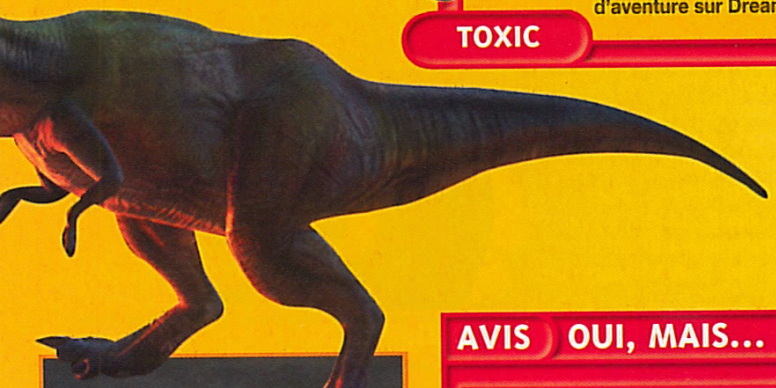


La salle de surveillance est une mine de renseignements précieux, mais l'ennemi n'est pas loin !

AVIS OUI !

Dino Crisis n'est pas le jeu d'aventure-action le plus réussi, mais il se distingue sur de nombreux points. Son ambiance est particulièrement pesante et sa réalisation retrouve un sang neuf avec cette conversion Dreamcast. Il ne s'agit pas là d'une création originale pour la console de Sega, mais la cure de jouvence que connaît le jeu ravira les amateurs du genre. Le déroulement de l'aventure manque parfois de variété, mais les péripéties apportent leur lot d'émotions fortes... et de plaisir. Dino Crisis est idéal pour patienter jusqu'à la prochaine production d'aventure sur Dreamcast.

TOXIC

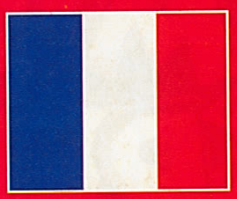


L'une des premières séquences du jeu risque fort de causer quelques dérèglements dans les pacemakers.

AVIS OUI, MAIS...

Graphiquement, on ne peut pas critiquer cette adaptation très réussie. Grâce à la puissance de la Dreamcast, Dino Crisis gagne en qualité. L'aventure est vraiment très prenante, et les nombreuses scènes sont très bien réalisées. De plus, les mouvements de caméra, du même acabit que ceux de Code : Veronica, renforcent encore plus l'ambiance glauque de ce titre. Mais, un an après sa sortie sur Playstation, on est en droit d'attendre un peu plus qu'une simple conversion. Ce n'est malheureusement pas le cas ici. Et c'est vraiment dommage...

KAEL



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- AVENTURE-ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : KIT VIBRATIONS
- Vibrations : -

PRESENTATION 92%
Des images de synthèse de très bonne qualité. Le scénario est bien exposé.

GRAPHISMES 90%
Le jeu n'est pas spécifique à la Dreamcast, mais il est plus beau que sur Playstation.

ANIMATION 88%
Les monstres bougent vraiment bien. Regina est parfois un peu raide.

MUSIQUE 89%
Les thèmes sont flippants. La qualité est proche de celle des grands films d'action.

BRUITAGES 90%
On sursaute au moindre bruit suspect... Quelques pics de stress sont à prévoir.

DUREE DE VIE 91%
Il vous faudra de longues heures pour venir à bout des intrigues de Dino Crisis.

JOUABILITE 89%
Les mouvements manquent parfois de précision, mais la jouabilité reste intuitive.

INTERET 91%
De belles heures de quête et de combats dans un univers stressant qui ravira les amateurs de sensations vraiment fortes.

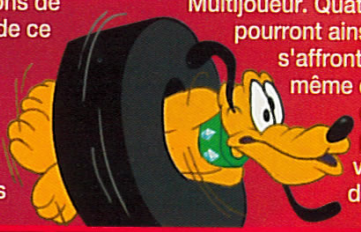
MICKEY'S SPEEDWAY USA

Désormais, Mickey ne sera plus connu uniquement pour ses grandes oreilles et pour son rire inimitable, mais bel et bien pour ses accélérations et ses dérapages sur les routes les plus sinueuses des États-Unis. Voici un nouveau jeu de kart pour ceux à qui la vitesse ne fait pas peur.

Tout le monde connaît Mickey et l'univers féerique des héros de Walt Disney. Voici une cartouche Nintendo 64 qui permet de retrouver toutes les figures sympathiques qui ont bercé notre enfance. Mickey, mais aussi Minnie, Pluto, Donald, Riri, Fifi et Loulou sont de la partie, pour un jeu de course qui se présente en concurrent du célébrissime Mario Kart. Dès le premier écran de sélection, vous pouvez choisir un personnage entre six disponibles. Le mode Trafic Trouble vous offre de parcourir très rapidement quelques-unes des routes les plus agréables d'Amérique du Nord. A vous de récolter des bonus au volant de votre kart et de réaliser des tours de circuits rapides pour finir la course en tête. Une utilisation logique des petits bonus est essentielle pour espérer mettre des bâtons dans les roues de vos adversaires directs. Le mode Motorway Mania permet de chevaucher des bolides aux performances extraordinaires, sur les différents circuits du mode Trafic Trouble. Dans ce mode, vous devez également finir les courses dans de bonnes conditions, et si possible à la meilleure place, pour marquer le plus de points possibles. Ces points détermineront votre position dans le classement à la fin de l'ensemble des courses du mode.

Un univers de confort

Le mode Free Way Phobia se déroule sur quelques-unes des pistes les plus sinueuses des États-Unis. Pour gagner les courses et remporter le maximum de points, il va vous falloir maîtriser les commandes et appréhender les réactions de votre kart. Les circuits de ce mode réservent de nombreuses surprises aux pilotes les plus vaillants. Là encore, il faut impérativement utiliser à bon escient les bonus offensifs et défensifs récupérés au hasard de la piste. Le mode Time Trial fera le bonheur des pilotes les plus rapides de l'univers : il est question de battre des records de vitesse sur le circuit de votre choix. Le mode Practice vous servira à bien maîtriser les différents modèles de kart proposés. Chaque personnage de Disney dispose de ses particularités. Vous pourrez, grâce à ce mode, développer un style de conduite propre et une vraie stratégie de pilotage. Le mode Contest vous oppose à quatre concurrents sur un circuit fermé. Pour vous aider à réaliser le meilleur score pour l'emporter sur vos adversaires, tous les coups sont permis ! Les options permettent de paramétrer le jeu dans ses aspects les plus divers. Vous pouvez régler aussi bien les options audiovisuelles que les différents aspects du mode Multijoueur. Quatre joueurs pourront ainsi s'affronter sur un même écran pour des parties vraiment débridées.



Mickey et Donald sont inséparables. Sur la piste, ils ne se feront aucun cadeau.

Le mode 4 joueurs est un grand moment de convivialité. Que d'émotion !

Le mode 2 joueurs en écran splitté promet des duels de très haute intensité.

AVIS OUI, MAIS...

Mickey's Speedway USA reprend avec une relative réussite les points forts de Mario Kart. Le mode Solo est intéressant de par sa perpétuelle quête des meilleurs scores et des meilleures places, le mode Multijoueur est convivial et bien réalisé. Le jeu possède une esthétique très agréable et l'animation ne souffre d'aucun de défaut majeur, mais il est dommage que ce nouveau jeu de kart ne propose pas d'innovations dignes de ce nom. Parcourir les USA au volant d'un kart conduit par Mickey et ses amis est certes réjouissant, mais l'imagination manque au rendez-vous.

TOXIC

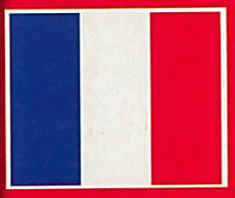
Les décors possèdent de très nombreux petits détails croustillants. Ici, la navette spatiale qui décolle.

Certains bonus ont vraiment du punch. Pas de quartier pour les retardataires.

Mickey aura bien du mal à rattraper cet avion. Le souci du détail est constant.

Les circuits en ville possèdent souvent des tracés particulièrement sinueux. Les décors sont soignés.

Les figures les plus marquantes de l'univers de Mickey sont disponibles en début de partie.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : RARE
- Éditeur : NINTENDO
- MARIO KART-LIKE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : RUMBLE PACK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 80%

Mickey et ses amis sont dans une forme éblouissante. Le kart leur va bien.

GRAPHISMES 90%

De belles couleurs et des décors enchanteurs. Du très bon Rare !

ANIMATION 90%

L'animation est rapide et sans accroc. Le mode Multijoueur ne ralentit pas.

MUSIQUE 85%

Des thèmes dynamiques accompagnent les courses effrénées.

BRUITAGES 85%

Une ambiance singulière. L'univers de Walt Disney est plein d'humour.

DUREE DE VIE 90%

Les divers modes se complètent harmonieusement. De longues heures de course.

JOUABILITE 92%

La prise en main est immédiate.

INTERET 89%

Un bon jeu de kart à la réalisation léchée, qui aurait mérité un peu plus d'innovations. Reste de grands moments avec Mickey et ses amis.

AVIS OUI !

Il est clair que ce Mickey's Speedway USA est une copie conforme du Mario Kart de Nintendo. Jouabilité identique, armes plus ou moins semblables, même certains décors semblent s'inspirer du jeu de course du plombier. Le plaisir de jouer est également le même. Il faut se dire que MK 64 date maintenant, et que tout le monde a eu le temps de l'épuiser. C'est pour cela que je pense que ce titre vaut le coup. Enfin, l'ambiance de ce jeu est beaucoup plus forte, notamment grâce aux voix des personnages Disney.

KAEL

TimeSplitters

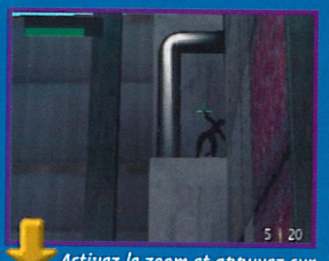
Dix mois après sa sortie au Japon, la Playstation 2 est toujours à la recherche d'un titre phare... L'arrivée d'un jeu développé par une partie de l'équipe de programmeurs de GoldenEye (N64) aurait dû changer la donne. Mais cela suffit-il à faire de Timesplitters son alter ego sur Playstation 2 ? Apparemment pas...

Les Timesplitters apparaissent systématiquement à mi-parcours. Ils sont très puissants, ne les laissez pas vous tirer dessus.

SNIPER MODE

Le point fort des Doom-like actuels est incontestablement la possibilité de sniper, c'est-à-dire d'utiliser une arme qui permet de zoomer sur la cible à abattre. Le sniping est hélas le point faible de Timesplitters : le grossissement est faible et le contrôle de la mire est ultra délicat.

Remarquez l'adversaire planqué derrière le tuyau d'aération.



Activez le zoom et appuyez sur la détente. Le tour est joué.

L'histoire de Timesplitters, comme son nom ne le cache pas, est très liée aux événements temporels. Dans le mode Solo, les personnages que vous dirigez évoluent à travers une douzaine de niveaux, autant d'époques à traverser. A la différence des productions actuelles (et à venir) qui tendent à rapprocher les jeux d'action 3D et les jeux d'aventure, Timesplitters se positionne sur le pôle opposé : ici, on avance et on tire sur tout ce qui bouge sans jamais réfléchir à ce que l'on fait. Il est d'ailleurs impossible d'actionner quoi que ce soit dans les niveaux : pas de porte à ouvrir, pas d'interrupteur à actionner, pas de tiroir à forcer, pas de clé à dénicher... rien ! Pire : les missions à accomplir se limitent à récupérer un objet quelconque et à revenir au tout début du niveau. Ces derniers sont non seulement extrêmement courts (comptez entre 3 et 4 minutes pour finir chaque mission) mais aussi ultra-linéaires : le chemin à suivre n'est jamais compliqué. Les décors manquent cruellement d'objets ; du coup, une sensation permanente de vide.

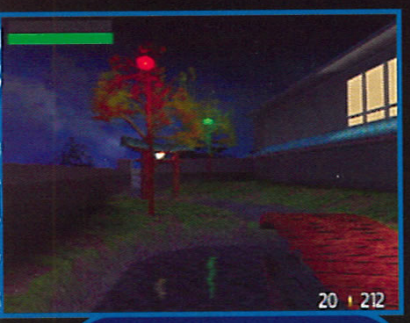
Ecce homo

Voici donc un jeu qui s'adresse exclusivement aux fans de Morandini et de Lagaff réunis ou alors à tous ceux qui lisent Nietzsche le soir sous leur couette (Nietzsche : 1844-1900, le seul philosophe à avoir démissionné de son poste de prof de grec à cause d'une syphilis et à avoir été victime d'un ramollissement cérébral à 45 ans). Heureusement, il existe d'autres modes qui sauvent Timesplitters de la noyade. Le Multijoueur, réussi et très musclé, permet de s'entre-tuer gaiement à quatre (Multitap indispensable) sur le même écran : Deathmatch, Bagtag, Capture the bag, Knockout, Escorte, Lastland... autant de possibilité de s'amuser. Enfin, sachez qu'un éditeur de niveau est disponible pour créer vos propres niveaux.

AVIS NON !

Le mode Solo a été bâclé au profit d'un mode Multijoueur réussi. Dommage. Timesplitters ne laisse aucune liberté de mouvement : on suit un chemin bien trop linéaire. Impossible de flâner, pas de passage secret pas d'interrupteur... c'est vraiment plat. Ajoutez à cela une prise en main hasardeuse, et vous obtiendrez le plus mauvais Doom-like du moment. Le graphisme n'est pas en cause, même si les décors sont parfois franchement ratés et si l'aliasing (l'effet d'escalier sur le contour des surfaces) est omniprésent.

NIIICO



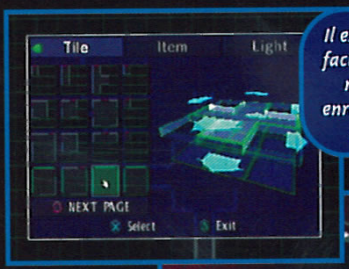
Voici certainement les plus mauvais reflets de lumière sur l'eau qu'il soit possible de voir dans un jeu vidéo.

AVIS BOF...

J'attendais beaucoup de ce premier Doom-like sur PS 2 et je suis franchement déçu. Les niveaux sont très courts et il ne se passe pas grand-chose. On avance en tirant à tout-va, on ramasse un objet et on refait le chemin à l'envers en shootant d'autres ennemis. C'est bien la première fois que je trouve qu'un jeu est trop bourrin! C'est d'autant plus surprenant qu'une part de l'équipe de développement a participé au mythique GoldenEye de la N64. Il y a vraiment un abîme entre ces deux jeux! Cela dit, le mode Multijoueurs est excellent, mais on n'a pas toujours des potes sous la main pour faire une partie.

AHL

Par son côté pêchu et hyper dynamique, le mode Multijoueur sauve Timesplitters de la poubelle.



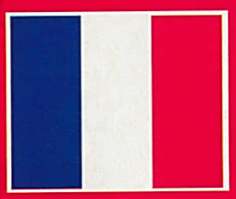
Il est possible de créer facilement ses propres niveaux et de les enregistrer ensuite sur carte-mémoire.

On est déçu par le bazooka. Les explosions sont vraiment faiblardes.

Seul moyen de se débarrasser des zombies: leur tirer dans la tête pour les décapiter.

Action-réaction, ou comment le corps réagit-il au souffle d'une grenade.

Dans les niveaux futuristes, les armes utilisées deviennent plus puissantes.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: FREE RADICAL D.
- Éditeur: EIDOS
- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: MAUVAIS
- Difficulté: PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 3
- Sauvegarde: CARTE-MÉMOIRE
- Compatible: -
- Vibrations: MAUVAISES

PRESENTATION 50%
Pas de cinématiques, des briefings de missions peu détaillés... c'est mauvais!

GRAPHISMES 82%
Du très bon et du moins bon. Des effets d'escaliers partout, du scintillement... nul!

ANIMATION 88%
Les personnages bougent avec souplesse et fluidité.

MUSIQUE 80%
Si les thèmes varient à chaque niveau, la musique s'arrête parfois soudainement!

BRUITAGES 80%
Les armes claquent de manière réaliste mais on tombe dans les clichés.

DUREE DE VIE 75%
Le mode Solo, très court, n'est pas excitant. Heureusement, il y a le Multijoueur.

JOUABILITE 60%
La prise en main est insupportable! Viser en mode sniper relève de l'exploit.

INTERET 78%

Timeplitters n'est pas une grande réussite: prise en main minable, niveaux linéaires et très courts, aliasing omniprésent... à oublier!

SPEEDBALL 2100

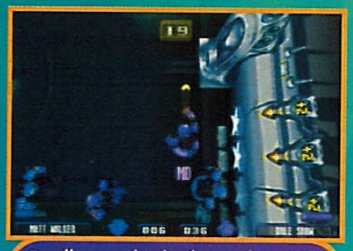
A son époque, Speedball avait étonné. C'était la première fois que la violence tenait une place importante dans un jeu vidéo. Aujourd'hui, ce titre mythique des Bitmap Brothers revient sur Playstation. AHL se frotte les mains...

Dans le futur, les téléspectateurs ont soif de violence. Pour les rassasier, certaines têtes pensantes ont élaboré un nouveau sport: le Speedball. Cette discipline s'inspire du handball (prononcez balle) que nous connaissons, à quelques différences près: d'abord, tous les coups sont permis pour remporter la victoire, ensuite, la balle n'est plus en cuir mais en métal. Bonjour les dégâts donc! Vous devez donc prendre les rênes d'une équipe et la mener jusqu'au sommet de la gloire. Deux joueurs peuvent s'affronter dans Speedball 2100. Il existe deux manières de gagner un match. Première méthode: s'illustrer en marquant le plus de buts (logique). Seconde méthode: décrocher la victoire en accumulant un maximum de points. Sur les côtés du terrain, il y a des étoiles. Lorsque vous les avez toutes allumées, vous gagnez un bonus. Mais vous pouvez également augmenter votre capital points en frappant, martyrisant, voire en tuant vos adversaires. Le top, c'est quand les robots infirmiers débarquent sur le stade avec la civière...

Souvenir, souvenir

Sorti il y a de nombreuses années sur Atari ST et Amiga, Speedball a su se constituer son groupe de passionnés. Pour cette cuvée 2000, Bitmap Brothers lui a conservé tout son charme d'antan. Les "speedballeurs", par exemple, conserve la même démarche, les épaules bien perpendiculaires au corps. L'échantillonnage sonore reste également identique. Vous réentendrez avec une certaine émotion la voix du vendeur de glace ou les cris des athlètes qui s'écroulent sur le sol. Dans le fond, rien n'a changé non plus. On retrouve la même jouabilité, avec un seul bouton pour tirer, frapper, passer. Au fil des victoires, vous accumulez de l'argent pour modifier vos sportifs (endurance, force).

Cependant, dans Speedball 2100, l'aspect simulation a pris de l'importance. Il constitue même l'intérêt principal du titre. Pour les néophytes en tout cas...



En allumant les étoiles sur les côtés, on gagne encore plus de points.

Vous pouvez augmenter les caractéristiques de vos sportifs, mais pour cela, il faut de l'argent...

Tous les coups sont permis pour gagner. Dommage qu'il n'y ait pas de sang.

Les menus sont un peu compliqués à comprendre. Mais avec de la pratique, on s'y fait.

Les graphismes restent les mêmes que dans la version originelle, si ce n'est qu'ils sont en 3D.

La meilleure technique pour marquer un but, c'est de rentrer et de faire chuter le gardien de but!

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: BITMAP
- Éditeur: EMPIRE
- SPORT VIOLENT
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: DUAL SHOCK

PRESENTATION 89%
La scène d'introduction est dans l'esprit du jeu: ultra violente.

GRAPHISMES 80%
Pitoyables. Les développeurs ont gardé le style de la version Amiga.

ANIMATION 84%
Pas terrible. Les mouvements des sportifs sont mal décomposés.

MUSIQUE 82%
Inexistante... et dispensable dans ce genre de jeu.

BRUITAGES 85%
Très simples. Quelques samples du Speedball originel.

DUREE DE VIE 88%
Il faut être un fan de Speedball pour ne pas s'ennuyer.

JOUABILITE 90%
On utilise un seul bouton: la prise en main est immédiate.

INTERET 85%
Pour les nostalgiques de l'Amiga et de l'Atari ST. Les jeunes joueurs le trouveront ennuyeux.

AVIS OUI, MAIS...

J'ai joué pour la première fois à Speedball lorsque j'avais six ans. C'est même l'une des premières fois que je jouais aux jeux vidéo. C'est donc avec nostalgie que je reviens sur ce jeu. Même si Speedball a sacrément vieilli, je prends toujours autant de plaisir à y jouer. Les fans de la première heure devraient aussi avoir ce sentiment, mais ceux qui ne le connaissent pas n'y verront aucun intérêt. Les graphismes sont laids et l'animation est ridicule. A la manière de Pac Man, Pong et Centiped sur Playstation, Speedball 2100 devrait trouver son public.

KAEL

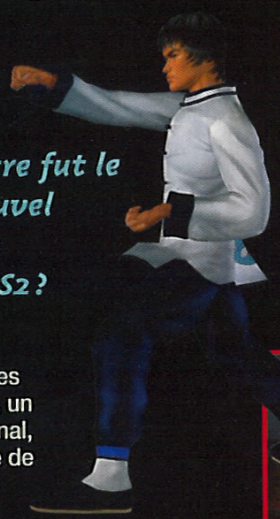
TEKKEN TAG TOURNAMENT™

AVIS OUI, MAIS...

Tekken Tag est super beau. L'anti-aliasing a été retravaillé et l'aspect visuel est meilleur que celui de la version japonaise. Les décors sont vraiment fouillés. Toutefois, les animations des personnages manquent de réalisme. Le mode Tag Battle est assez intéressant, surtout grâce à la possibilité d'effectuer certaines prises à deux et aux stratégies de combat qu'il permet. Ce titre est exempt de gros défaut, on peut même lui attribuer bon nombre de qualités, mais il n'est pas assez innovant. Beaucoup de joueurs s'attendaient à prendre une claque, qu'ils ne recevront peut-être pas de sitôt sur la PS2.

SWITCH

La série de Tekken a débuté sur la première Playstation. Révolutionnaire à l'époque, ce titre fut le fer de lance de la machine. Ce nouvel épisode Tag Battle arrivera-t-il à justifier à lui seul l'achat d'une PS2 ?



Nina, Paul, Law... ils sont tous là dans ce nouvel épisode. On retrouve certain persos apparus dans le Tekken 2, comme June. Le principe des persos à débloquer est toujours là et la collection est plus grosse que jamais. En fait, il n'y pas véritablement de nouveau-venu, à part Unknow, un nouveau boss. Il s'agit d'une femme accompagnée d'un Démon. La grande nouveauté du jeu, c'est le mode Tag Battle, (qu'on peut aussi voir dans Dead or Alive 2), un principe de jeu en équipe. Quand un perso a perdu trop d'énergie, on change de combattant le temps qu'il récupère. Ce nouveau paramètre permet d'établir une stratégie de combat ; il influe également sur les cinématiques de fin des persos. Outre ce nouveau mode, on retrouve tous les anciens. Une fois tous les personnages débloqués, un mode original, sous forme de mini-jeu, apparaîtra.

Il s'agit d'un jeu de bowling, plutôt marrant et qui nous change du mode Ball de Tekken 3.

Du côté du gameplay, les changements ne sont pas importants ; les chaînes de combos ont été un peu modifiées, mais on n'est pas vraiment déboussolés. On notera la possibilité intéressante de pouvoir se déplacer dans toute la surface du ring. Néanmoins, à part des animations de foule dans le background, les niveaux ne sont pas interactifs, à l'instar de Dead or Alive 2. Dommage, l'intérêt en aurait été relevé.

La chope de Ganryu ne semble pas déplaire à notre ami. Hummm...

Deux en un. On voit la petite culotte de Xiaoyu et le boss de fin.

Admirez les détails graphiques et le soin apporté à la modélisation des combattants !

Un nouveau coup spécial enflamme la damoiselle.

Les célèbres coups de genou de Bruce sont toujours aussi ravageurs...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : SCEE
- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : 1 BLOC
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION	*L'intro tue bien. On se déplace aisément dans les menus.*	89%
GRAPHISMES	*Les niveaux et les effets sont beaux, les persos un peu moins.*	90%
ANIMATION	*Bonne. Mais on aurait aimé plus de rapidité.*	89%
MUSIQUE	*Bonne. On ne se surprend toutefois pas à la fredonner.*	80%
BRUITAGES	*Ceux de Tekken tels qu'on les a toujours connus.*	90%
DUREE DE VIE	*Des persos cachés, des modes rigolos, des Combos...*	91%
JOUABILITE	*Il va falloir bosser ses Combos.*	89%

INTERET 85%

C'est très beau, jouable, mais ça n'innove pas assez. Seuls les fans de la série seront satisfaits.

d'or CONSOLES+

QUAKE III

La Dreamcast est la console de tous les exploits. Ce Quake 3 importé du monde PC est là pour nous en convaincre.

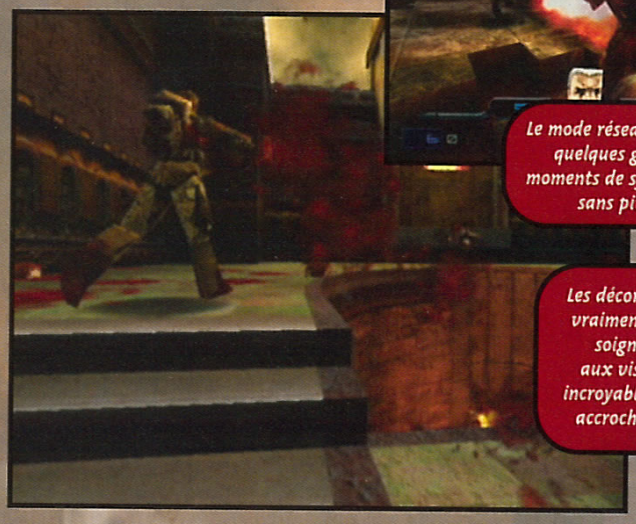
Pour ceux qui ne connaissent pas cet illustrissime hit PC, Quake est ce que l'on appelle un Doom-like. A savoir, un jeu guerrier où l'on se déplace en vue subjective et dont le principe consiste à blaster tout ce qui se trouve dans les environs. Pour survivre aux hordes d'ennemis qui infestent les couloirs tortueux du jeu, il faut récolter des munitions, des armes, des protections, des potions de soins ou des objets (clefs, passes magnétiques...). Ce Quake 3 Arena propose en plus des parties à quatre joueurs dans une enceinte fermée. Le principe est toujours aussi intellectuel : il faut survivre en anéantissant les trois autres participants. Le mode Single se décompose en cinq niveaux principaux divisés eux-mêmes en quatre sous-niveaux. Chaque fin de niveau vous oppose à un boss. Dans ce mode, un seul joueur humain doit affronter trois adversaires contrôlés par l'ordinateur. En mode Multijoueur (voir encadré), on se "frag"* joyeusement avec les copains dans des arènes prédéterminées. Les variantes des scénarios possibles sont traditionnelles mais proposent de grands moments de "convivialité". L'écran splitté ne permet cependant pas de profiter à fond des finesses techniques dont est capable la Dreamcast.

Confort dans la douleur

Les options sont précises et facilitent la prise en main. Le clavier et la souris peuvent être intelligemment configurés, pour jouer plus confortablement ; la précision et les automatismes sont assez délicats à obtenir avec le pad de la Dreamcast. Vous pourrez choisir votre héros pour personnaliser vos parties et vous immerger totalement dans un univers où la poésie "gore" règne sans partage. Tout dans ce Quake 3 Arena entraîne le joueur dans une spirale de la violence gratuite. Si par un heureux hasard vous recherchez un défouloir digne de ce nom, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

* Un frag est un point marqué en tuant un joueur.

Le mode réseau réserve quelques grands moments de sympathie sans pitié.



Les décors sont vraiment très soignés, aux visuels incroyablement accrocheurs.

INTERNET ET SANS BAVURE

Le mode Internet va vous permettre, une fois connectés au réseau, de participer à des combats à quatre avec des adversaires de toute la France. Il est possible de jouer par équipe ou chacun pour sa peau. Des messages peuvent être envoyés en temps réel pour chauffer l'atmosphère. L'intelligence artificielle des ennemis contrôlés par l'ordinateur, même si elle est loin d'être risible, ne propose pas un challenge aussi intéressant que trois humains déchaînés. Sega prévoit des temps d'attente particulièrement courts. A noter que les joueurs PC pourront se joindre aux joueurs Dreamcast pour des parties multi-plates-formes en réseau.

Le look des participants, c'est de l'art "brute". L'esthétique générale inspire le respect.

Le boss de la chapelle des Ténèbres et un petit animal véloce. Repérez-vous à ces bruits de pas.

AVIS NOM DE DIOU !

Ce Quake 3 Arena est assurément l'une des plus belles surprises de cette fin d'année. C'est simple, la conversion est parfaite, un tel niveau de réalisation et d'animation ne se voit généralement que sur un PC 400 MHz avec une carte graphique en béton armé. Les sensations et la jouabilité sont très étudiées, pour procurer un maximum de plaisir aux fans d'action gore. La boucherie est totale, et la réussite, éclatante. Du sang, des globules et des boyaux récompensent le moindre coup d'éclat. Un régal de jeu vidéo et de convivialité grâce au mode Internet.

TOXIC

ARENA

Xaero est un boss qui ne laisse que très peu de marge de manœuvre. Restez sur vos gardes !

Les balles volent bas, et les impacts constellent les murs.

Le mode Multijoueur est plutôt bien réalisé, mais ne permet pas de profiter des finesses graphiques du jeu.

AVIS OUI !

Une fois de plus, la Dreamcast nous dévoile ses énormes capacités graphiques. A peu de choses près, cette version est identique à celle sortie sur PC il y a quelques mois : mêmes niveaux, mêmes armes et mode Multijoueur. Seule différence, et de taille : la prise en main. Jouer avec une manette ne permet pas autant de liberté qu'un bon clavier et une souris. Fort heureusement, ces deux accessoires sont disponibles pour exploser plus facilement les adversaires, ha ! ha ! ha !

NIIICO

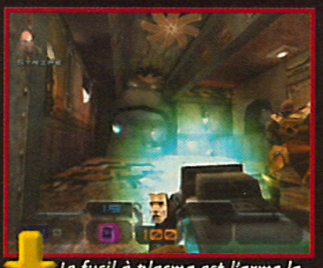
ARTILLERIE LOURDE

L'arsenal est digne d'un croiseur de bataille. Au hasard des niveaux, vous récupérerez des armes qui vont faire vraiment mal. Pauvres autres, tiens !

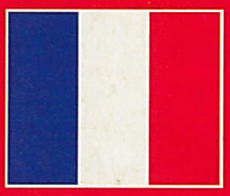
Le fusil électrique projette un éclair foudroyant. Les dégâts sont considérables, à condition de bien cadrer son tir.

Impossible de ne pas mentionner la mitrailleuse et sa cadence de tir phénoménale.

Les roquettes réduisent en bouillie les ennemis, à condition de taper dans le mille. Mais leur effet de souffle est quand même douloureux.



Le fusil à plasma est l'arme la plus efficace. Sa bonne cadence de tir et sa puissance lui confèrent un bon rapport efficacité/utilisation simplifiée.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ID SOFTWARE
- Éditeur : SEGA
- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 5
- Sauvegarde : VM
- Compatible : JUMP PACK, INTERNET, CLAVIER, SOURIS
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 90%

Un guerrier face à son destin, des joueurs bien préparés psychologiquement.

GRAPHISMES 94%

Des détails incroyables, des gerbes de sang plus vraies que nature.

ANIMATION 94%

Hyper rapide. Pas de ralentissements, que des sensations fortes.

MUSIQUE 94%

Du rock lourd et convaincant qui colle parfaitement à l'action.

BRUITAGES 93%

Ambiance glauque et sursauts garantis.

DUREE DE VIE 97%

Mode Solo agréable. le Multijoueur et l'Internet rendent ce Quake incontournable.

JOUABILITE 95%

La manette manque un peu de précision. Préférez la souris et le clavier.

INTERET 95%

Une bombe absolue, un must incontournable. Quake 3 Arena est une pure merveille de défouloir grâce au mode Multijoueur et à l'option internet.

La passe est bien ajustée lorsque la flèche est de couleur verte sous les pieds du passeur.

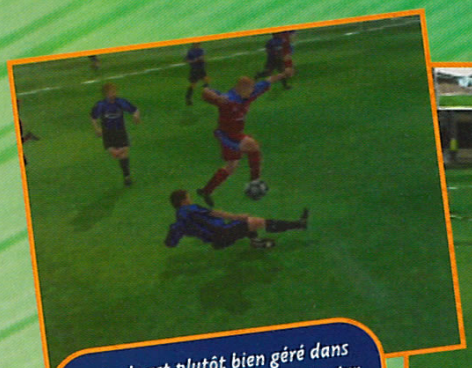
EA SPORTS™ FIFA 2001

La version japonaise de ce Fifa avait su séduire les fans de football par ses qualités visuelles et sa jouabilité intéressante. Voici l'adaptation européenne qui semble destinée à un public beaucoup plus connaisseur. Le football débarque sur la Playstation 2 pour le plus grand plaisir des sportifs du paddle.

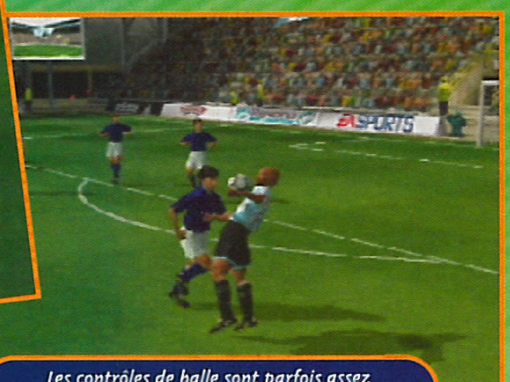
L'introduction en image de synthèse ne profite pas vraiment de la puissance de la PS2. Les écrans de sélection sont clairs et favorisent l'accès aux différents modes de jeu. Le match amical vous permettra de participer à une partie entièrement paramétrable très rapidement. Seules les équipes vous sont imposées. Les plus grandes équipes nationales et les plus grands clubs mondiaux sont disponibles. Le mode Saison vous place dans la situation d'un grand club qui cherche à parvenir au sommet de la hiérarchie de son pays : assurer des résultats tout au long de la saison pour remporter le titre final. Des tournois classiques peuvent être sélectionnés : une coupe du monde, une coupe des clubs champions et une coupe UEFA combleront les amateurs de matchs éliminatoires et de finales relevées. Il vous est même possible de personnaliser votre compétition : à vous de déterminer le nombre de participants et l'organisation du tournoi ou de la saison.

Confort de jeu

Le mode Entraînement vous permettra de prendre en main les commandes et de profiter de la précision du système de flèche qui facilite les passes et les centres. Vous pourrez personnaliser l'apparence des joueurs et créer des nouveaux sportifs comme bon vous semble. L'apparence des vrais joueurs a été retravaillée pour davantage de réalisme. Vous pourrez également modifier les stratégies des équipes en compétition et organiser les tactiques avant et pendant les matchs. Les paramètres disponibles couvrent largement les attentes des plus pointus spécialistes de foot. Des transferts pourront être effectués pour réactualiser les données des grands clubs européens. Un ensemble de caractéristiques précises détermine les joueurs et leurs possibilités. Les options favorisent le confort de jeu, mais il faut cependant noter que ce Fifa 2001 ne propose pas d'angle de caméra permettant d'appréhender l'action sans perdre l'attrait visuel (à l'inverse d'ISS). Les ralentis des actions chaudes, entièrement paramétrables, sont particulièrement spectaculaires. Fifa 2001 donne de nouvelles perspectives à la série. Il était grand temps !



Le tacle est plutôt bien géré dans ce Fifa 2001. Il ne faut pas le tenter dos à l'attaquant.



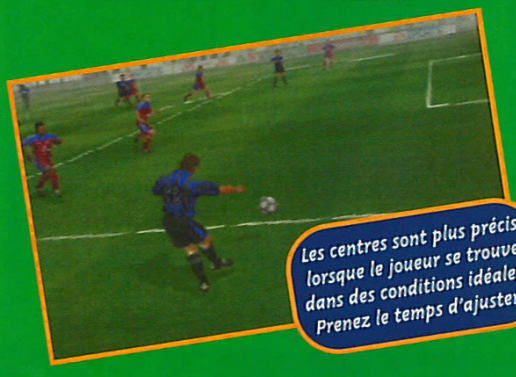
Les contrôles de balle sont parfois assez approximatifs, mais l'ensemble reste très jouable.

AVIS OUI !!!

C'est un plaisir de découvrir que cette version de Fifa a été retravaillée depuis sa sortie japonaise. Les graphismes sont fins et détaillés et les actions peuvent enfin être personnalisées. L'intelligence artificielle a été revue et les situations de jeu sont plus réalistes. La prise en main est plus rapide que d'habitude pour un Fifa. Les modes de jeu sont certes traditionnels, mais satisferont les exigences des férus de simulation. Un bon jeu sur Playstation 2. Champagne !

TOXIC

Un système d'icônes favorise la précision des corners. Trouvez la faille dans la défense.



Les centres sont plus précis lorsque le joueur se trouve dans des conditions idéales. Prenez le temps d'ajuster.

Okocha place une bonne frappe par saison, la voici !

AVIS OUI, MAIS...

Ce premier Fifa sur PS2 va faire vendre des consoles ! Les textures sont riches et les capacités de l'architecture interne de la bécane sont bien utilisées. Les phases offensives alternent aux exploits défensifs pour donner des parties qui raviront les fans de foot. Bien sûr, il reste quelques zones d'ombre : par exemple, lors des contrôles ou de la sélection automatique des joueurs les plus proches de la balle. Mais les frappes et les passes sont précises, et c'est autant de gagner pour le confort de jeu.

KAEL

PLEIN LES YEUX !

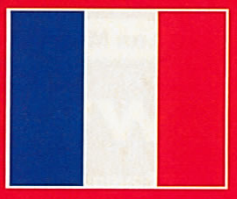
Ce Fifa sur PS2 offre un spectacle de tout premier choix. Les dribbles succèdent aux actions d'éclat dans la surface. De plus, les commandes répondent bien ! Voici un florilège de ce qui se fait de mieux en technique footbalistique pure.

La reprise de volée met souvent le gardien adverse dans une situation compliquée. Appuyez deux fois sur le bouton de tir.

La frappe directe est un grand classique de l'attaque argentine. La barre de puissance apporte une précision nouvelle.

Le passement de jambe est assez facile à exécuter. Le contre-pied qui suit est magistral.

Le retourné est le plus difficile des gestes techniques. Placez correctement le joueur à la réception du centre pour faire plaisir aux photographes.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EA SPORTS
- Éditeur : EA
- SIMULATION DE FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK 2
- Vibrations : FAIBLES

PRESENTATION 85%
Des images de synthèse un peu justes pour la puissance de la PS2.

GRAPHISMES 92%
Le niveau des détails est satisfaisant. Les couleurs auraient gagnées à plus de pêche.

ANIMATION 92%
Fluide. Les mouvements sont bien retranscrits et les dribbles spectaculaires.

MUSIQUE 90%
Des thèmes "rentre dedans" qui enrichissent les menus.

BRUITAGES 90%
Ambiance bien chaude dans le stade et commentaires plutôt sympathiques.

DUREE DE VIE 92%
Les modes sont complets, de longues parties vous attendent.

JOUABILITE 89%
Correcte. Le système de flèche est particulièrement réussi.

INTERET 90%

Une étonnante surprise de la part d'EA. Le jeu est beau et les actions s'enchaînent bien. Quelques imprécisions subsistent néanmoins.

Liste des magasins

- **PARIS/ST LAZARE**
  6 rue d'Amsterdam
  75009 PARIS
  Tél : 01 53 320 320
- **PARIS/JUSSIEU**
  46 rue des Fossés Saint Bernard
  75005 PARIS
  Tél : 01 43 29 59 59
- **PARIS/ST MICHEL**
  56 boulevard St Michel
  75006 PARIS
  Tél : 01 43 25 85 55
- **PARIS/VICTOR HUGO**
  137 avenue Victor Hugo
  75116 Paris
  Tél : 01 44 05 00 55
- **PARIS/VAUGIRARD(15)**
  365 rue de Vaugirard
  75015 Paris
  Tél : 01 53 688 688
- **CHELLES (77)**
  Centre Commercial Chelles 2
  Nationale 34 - 77508 Chelles
  Tél : 01 64 26 70 10
- **ORGEVAL (78)**
  C. Ccial Art de Vivre Niv.1
  Tél : 01 39 08 11 60
- **VERSAILLES (78)**
  16 rue de la Paroisse
  78000 Versailles
  Tél : 01 39 50 51 51
- **VELIZY (78)**
  37, avenue de l'Europe
  78140 VELIZY VILLACOUBLAY
  Tél : 01 30 700 500
- **CORBEIL (91)**
  C. Commercial VILLABE A6
  91813 VILLABE
  Tél : 01 60 86 28 28
- **ANTONY(92)**
  25 av. de la Division Leclerc N20
  92160 Antony
  Tél : 01 46 665 666
- **BOULOGNE (92)**
  60 av. du Général Leclerc N.10
  92100 BOULOGNE
  Tél : 01 41 31 08 08
- **LA DEFENSE (92)**
  C.Ccial Les Quatres Temps
  Rue des Arcades Est - Niv. 2
  Tél : 01 47 73 00 13
- **AULNAY (93)**
  C. Ccial Parinor - Niv. 1
  93606 Aulnay sous Bois
  Tél : 01 48 67 39 39
- **PANTIN (93)**
  63 avenue Jean Lolive - N. 3
  93500 PANTIN
  Tél : 01 48 441 321
- **ST DENIS(93)**
  C. Ccial St Denis Basilique
  6 passage des Arbalestriers
  93200 ST DENIS
  Tél : 01 42 43 01 01
- **DRANCY (93)**
  C. Ccial DRANCY AVENIR
  220, rue de Stalingrad - N.186
  93700 DRANCY
  Tél : 01 43 11 37 36
- **CHENNEVIERES (94)**
  C. Ccial PINCEVENT N. 4
  94490 ORMESSON
  Tél : 01 45 939 939
- **CRETEIL (94)**
  5 rue du Général Leclerc
  94000 Créteil
  (Entrée rue piétonne, Créteil Village)
  Tél : 01 49 81 93 93
- **KREMLIN BICETRE (94)**
  30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
  94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
  Tél : 01 43 90 90 90
- **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
  C. Ccial Val de Fontenay
  94120 Fontenay sous Bois
  Tél : 01 48 76 6000
- **CERGY PONTOISE (95)**
  C. Ccial Cergy 3 Fontaines
  95000 Cergy
  Tél : 01 34 24 98 98
- **SANNOIS (95)**
  C. Ccial Carrefour
  95110 SANNOIS
  Tél : 01 30 25 04 03
- **MARSEILLE (13)**
  C. Ccial Grand Littoral
  13464 MARSEILLE
  Tél : 04 91 09 80 20
- **HEROUVILLE ST CLAIR (14)**
  C. Ccial St-Clair
  14200 HEROUVILLE St-Claire
  Tél : 02 31 951 952
- **TOULOUSE (31)**
  14 rue Temponières
  31000 Toulouse
  Tél : 05 61 216 216
- **RENNES (35)**
  20, rue du Marechal Joffre
  35000 Rennes
  Tél : 02 99 78 25 25
- **REIMS (51)**
  44, rue de Talleyrand
  51100 REIMS
  Tél : 03 26 91 04 04
- **LILLE (59)**
  52 Rue Esquermoise
  59000 LILLE
  Tél. : 03 20 519 559
- **FLERS (59)**
  C. Ccial Carrefour Douai-Flers
  RN 43
  59128 FLERS en Escrebieux
  Tél : 03 27 98 05 05
- **COMPIEGNE (60)**
  37, 39 cours Guynemer
  60200 COMPIEGNE
  Tél : 03 44 20 52 52
- **LYON (69)**
  5, rue Victor Hugo
  69002 LYON
  Tél : 04 72 409 405
- **LE MANS (72)**
  44, 48 av. du Général De Gaule
  72000 LE MANS
  Tél : 02 43 23 4004
- **ALBERTVILLE (73)**
  C.Ccial GEANT CASINO
  Z.A. du Chiriac
  73200 ALBERTVILLE
  Tél : 04 79 31 20 30
- **LE HAVRE (76)**
  C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
  Mont Gaillard
  76620 LE HAVRE
  Tél : 02 32 85 08 08
- **AMIENS console (80)**
  19 rue des Jacobins
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 97 88 88
- **AMIENS PC (80)**
  1, rue Lamarck
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 80 06 06
- **POITIERS (86)**
  12 rue Gaston Hulin
  86000 Poitiers
  Tél : 05 49 50 58 58

Ouvert le Dimanche
Jeux en Reseau sur PC et Internet

RCS PARIS B 378 215 693 – VISUELS NON CONTRACTUELS – PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE –

SCOREGAMES MULTIMEDIA

JEUX VIDEO, CONSOLES, PC CD-ROM, ACCESSOIRES, DVD... NEUFS & OCCASIONS

Les Magasins seront ouverts les Dimanches 3, 10, 17 et 24 Décembre !

www.scoregames.com

- Boutique en Ligne sécurisée
- Toute l'actualité des Jeux Vidéo
- Côte argus de vos Jeux Vidéo
- Concours et Promotions en Ligne

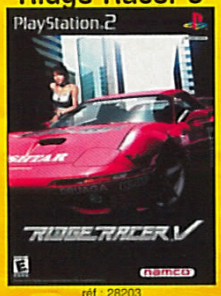
La boutique en ligne, nouvelle génération !

LES NOUVEAUTES DU MOIS

Tekken Tag

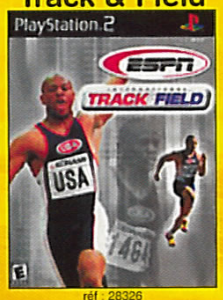
réf : 28201

Ridge Racer 5



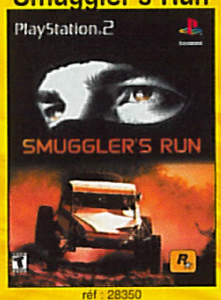
réf : 28203

Track & Field



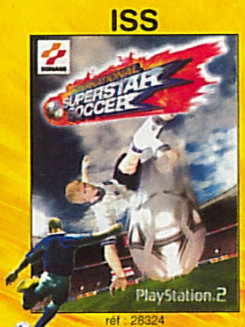
réf : 28326

Smuggler's Run



réf : 28350

ISS

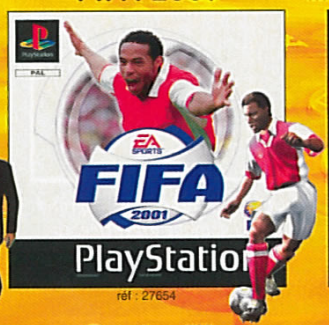


réf : 28324

Driver 2

réf : 28065

FIFA 2001



réf : 27654

Medal Of Honor Resistance

réf : 27658

Crash Bash

réf : 27706

Shen Mue

réf : 27432

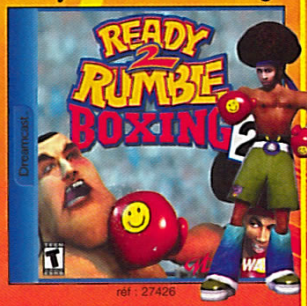
Quake III

réf : 27424

Jet Set Radio

réf : 27428

Ready 2 Rumble Boxing 2



réf : 27426

Zelda Majora's Mask

réf : 28274

Mario Tennis

réf : 28278

Mario Party 2

réf : 27464

Demain ne meurt Jamais

réf : 28226

Pokemon Jaune

réf : 26657

Pokemon Bleu

réf : 24432

Pokemon Rouge

réf : 24431

Pokemon Pinball

réf : 28143

Pokemon Trading Card

réf : 28276

Profitez des avantages de la carte SCORE GAMES

ACHETEZ VOTRE PlayStation.2 MAINTENANT ET PAYEZ EN 2001 !

SCORE GAMES MULTIMEDIA

NOUS VOUS RACHETONS CASH* TOUS VOS JEUX VIDEO, CONSOLES & ACCESSOIRES

A VALOIR SUR UNE PlayStation.2

*voir modalités en magasin

400F DE BONS DE REDUCTION SUR LES JEUX VIDEO, ACCESSOIRES & DVD POUR PlayStation.2

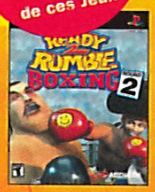
(Voir catalogue-chéquier remis en magasin)

EXEMPLE :

LES NOUVEAUTES DVD

-25F sur chacun de ces Jeux

Bons de réduction dans le Catalogue SCORE-GAMES remis en magasins



POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 150F LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*

(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers - * Cette offre ne concerne que la métropole)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : Pays :

Code Postal : Téléphone :

Code Client : E-Mail :

@

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

Score-Games VPC
6-12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

❑ Je règle par chèque
❑ Je règle par mandat
❑ Je règle par Carte Bancaire n°:

Expire le ...../.....

Signature :

COMMANDEZ PAR TELEPHONE :
01 46 735 735
COMMANDEZ PAR MINITEL (2,21F/Mn) :
36-15 SCOREGAMES
COMMANDEZ PAR INTERNET :
www.scoregames.com

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP www.skyrock.com

Console Plus Décembre 2000

*Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

d'or CONSOLES+

Difficile de renouveler un genre aussi surexploité que le tennis. Cependant, fidèle à ses habitudes, Nintendo a su relever le défi et propose une simulation en tous points exceptionnelle. Sacré Mario !

Si, dans son principe, ce Mario Tennis ressemble à n'importe quelle autre simulation de tennis, il s'agit toujours de renvoyer la balle vers son adversaire, il n'en est pas de même dans l'approche technique. En effet, ce Mario Tennis offre des nouveautés propres à l'univers de Nintendo : on retrouve les personnages des jeux de plates-formes (Super Mario, Donkey Kong Country…) et un mode en rapport avec le célèbre Mario Kart.

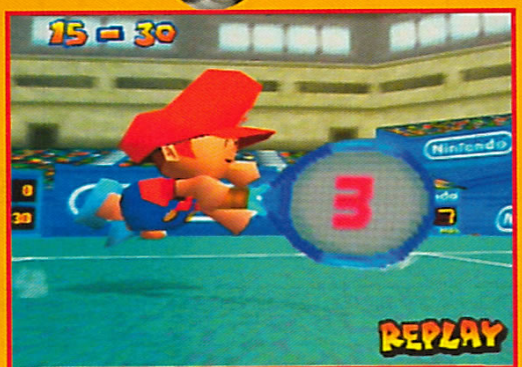
Court-circuit

Côté simulation, ce jeu dispose d'un bagage technique exceptionnel, digne des plus grandes simulations de tennis : coups droits, revers, lobs, smashs… mais aussi de très nombreux coups spéciaux qui décuplent votre force et peuvent ainsi placer la balle à plusieurs mètres de l'adversaire. Différentes surfaces sont proposées. Comme dans la réalité, on trouve des surfaces lentes ou rapides : terre battue, quick, ciment et herbe artificielle. Un terrain spécial peut aussi être débloqué une fois la première coupe remportée… On ne vous en dit pas plus, à vous de le découvrir. Sachez aussi que la surface de jeu influe directement sur le rebond et la vitesse de la balle et donc, par extension, sur votre manière de jouer. Les adversaires rencontrés ont tous une manière très particulière de jouer. Certains restent au fond du court, d'autres montent à la volée. On trouve aussi des adversaires qui basent leur jeu sur leur vitesse de déplacement ou bien sur des services canons qui vous déportent complètement hors du court. A vous de bien étudier leur jeu afin de mieux les surprendre. Différents modes sont proposés ici. Ils vont du plus classique (le simple ou le double), au plus farfelu (le mode Ring Shot par exemple). Il s'agit de faire passer la balle à travers des anneaux le plus grand nombre de fois. Les points rapportés s'additionnent à votre score.

A la Mario Kart

Le niveau Bowser n'est autre qu'une adaptation de Mario Kart en simulation de tennis ! En touchant des cristaux de couleur, vous obtenez des gadgets qu'il est possible d'envoyer aux adversaires pour les déstabiliser : carapaces rouges, vertes, peaux de bananes, champignons, étoiles ou bien éclairs. Le plaisir de jeu est total… comme souvent chez Nintendo.

Le service est une arme essentielle quand on sait l'utiliser.



Après chaque point, un Replay vous est offert. Les angles de vue changent et sont très dynamiques

AVIS OUI !

Quelle réussite ! A partir d'un genre aussi visité que le tennis, Nintendo a réalisé une simulation unique grâce à des modes de jeux complètement inédits et à une prise en main exceptionnelle. Car, je le répète toujours, la qualité d'un jeu passe avant tout dans sa prise en main. Pas de bon jeu sans bonne jouabilité ! Dans notre cas, non seulement Mario Tennis est hyper jouable, mais sa réalisation est magnifique : graphismes fins et animations aussi souples que rapides. Le rêve !

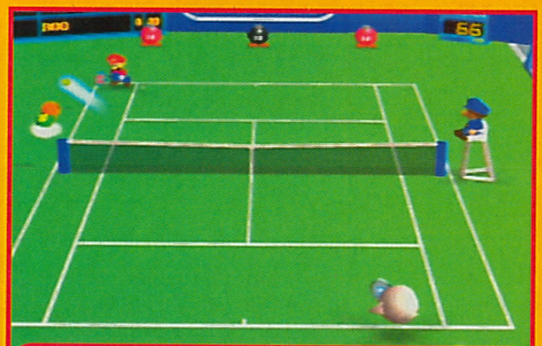
NIIICO

AVIS OUI !

Malgré ses petits airs enfantins, Mario Tennis est en fait, une perle de finesse. Avec seulement deux boutons pour la frappe de la balle, Nintendo a trouvé le moyen de rendre les échanges vraiment variés. De plus, les caractéristiques des personnages sont bien différenciées. Programmez un match entre Bowser et Donkey Kong, et les balles fusent avec une violence inouïe. Et comme le dirait notre Switch qui roule sur le menton, et notre Kaelo le mytho, Mario Tennis, c'est de la balle !

GIA

En terminant le premier championnat avec Mario, on débloque ce nouveau court.



Le service de Boo vous déporte complètement hors du court.

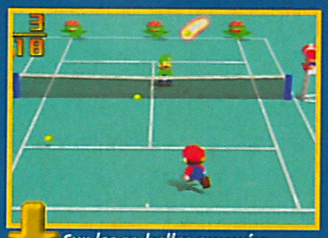
Le mode de jeu à quatre en simultané est de loin de plus drôle de tous les modes.

MODES ET TRAVAUX

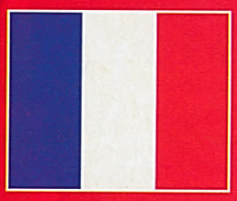
La force de Mario Tennis, en plus de sa jouabilité exemplaire et de ses animations réalistes, tient principalement aux différents modes de jeu qu'il propose. C'est du jamais vu et, qui plus est, très amusant.

Le mode Bowser est un astucieux mélange de Mario Kart et de tennis.

Passez dans les anneaux et récoltez un maximum de points.



Sur les 50 balles envoyées, votre adversaire ne doit pas en retourner une seule.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- TENNIS
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : INTERNE
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION — 85%

De nombreuses cinématiques, des ralentis très réussis et des options claires.

GRAPHISMES — 90%

Des couleurs éclatantes et des joueurs d'une grande finesse. Du super boulot !

ANIMATION — 90%

Parfaite : fluidité et grande souplesse des mouvements.

MUSIQUE — 89%

On retrouve les thèmes communs à tous les épisodes de Mario. Très agréable.

BRUITAGES — 90%

Impossible d'imaginer un jeu Nintendo sans bruitages. Ils sont indispensables.

DUREE DE VIE — 88%

Seul ou à plusieurs, le jeu se révèle super sympa. De nombreux modes.

JOUABILITE — 95%

La prise en main est, comme toujours chez Nintendo, parfaite. Un régal !

INTERET — 95%

Ce Mario Tennis est une pure merveille : prise en main exceptionnelle, plaisir de jouer et graphismes réussis. A quatre, c'est l'éclate assurée.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Après la Playstation, la Dreamcast accueille la suite du meilleur jeu de skate du moment. Cette nouvelle saison passera-t-elle l'épreuve du test? En direct des pistes, le compte-rendu de notre spécialiste.

Que les différentes versions de Tony Hawk se soient vendues à plus de deux millions d'exemplaires dans le monde est plus un hommage aux qualités du jeu qu'à la célébrité de Tony Hawk. En effet, ce titre a conquis ses lauriers auprès d'un public qui n'est pas seulement celui des compétitions de skate.
Cette adaptation sur Dreamcast ne diffère pas fondamentalement de la version Playstation. Zique, riders, fringues, niveaux... on retrouve les mêmes ingrédients. La nuance entre les deux versions est essentiellement technique, avec des textures parfaitement lissées et des animations améliorées.

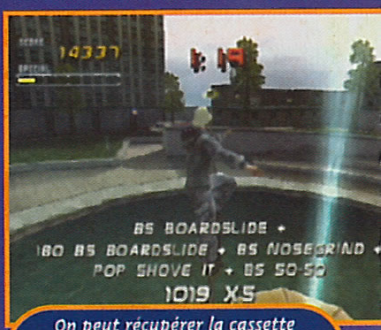
Rayon nouveautés

On reste toujours sur le principe qui a fait le succès des versions précédentes, à savoir une jouabilité instinctive et des objectifs intéressants. Les principales missions ont été conservées, les cinq lettres S.K.A.T.E. à collecter, la cassette secrète et les cinq objets à retrouver. Par ailleurs, d'autres missions ont été ajoutées, comme celle qui demande de réaliser un trick particulier à un endroit précis, ou celle où il faut réaliser une action bien spéciale qui fera apparaître un nouveau lieu dans le niveau. En plus des objectifs à atteindre, pour compléter le niveau à 100 %, il faudra aussi retrouver tous les billets de banque qui y sont nichés.
De la nouveauté, il y en a aussi dans le gameplay. Il est maintenant possible de commencer les figures en Nollie ou en Switch. Il y a aussi de nouveaux paramètres pour la réception des sauts. On peut désormais atterrir n'importe comment ou parfaitement.
Toujours dans le registre des tricks, eux aussi remis à jour, le Manual a fait son apparition : il s'agit d'un exercice d'équilibre.

Plus c'est long...

Grâce à l'argent récolté dans le mode Carrière, on débloque l'accès aux compétitions et l'on peut investir dans des caractéristiques ou de nouvelles figures. La boutique de skate est toujours ouverte, les boards augmenteront également vos performances (certaines étant communes à plusieurs persos). En plus des billets parfois bien planqués, les niveaux contiennent des points secrets, qui vous emmèneront dans des endroits inédits ou agiront sur l'environnement : un arbre qui s'écroule sur une palissade ou un hélicoptère qui s'écrase sur le toit d'un hangar. La durée de vie de Tony Hawk 2 est en fin de compte assez impressionnante.
Autre plus, vous pouvez créer votre rider et le faire évoluer en mode Carrière (pour débloquer Spiderman !).
L'éditeur de skate-park est aussi une réussite, très simple et très complet. En plus, une dizaine de skateboards de folie sont déjà préfabriqués par l'équipe de Neversoft !
Le dernier élément qui scotche au paddle, c'est le système des Gaps (des actions spéciales qui apparaissent en bleu), un minimum de vingt vous attend dans chaque stage et les réussir tous vous procurera sûrement une surprise. C'est vraiment LE jeu pour assouvir sa passion quand il pleut trop.

Le Replay aurait pu afficher plus de gros plans. Les angles de caméra restent les mêmes que sur PS.



On peut récupérer la cassette secrète en descendant le rail. Switch, lui, préfère monter.

MÊME PAS GAP !

Encore un paramètre inventé par Neversoft ! Les gaps, ce sont des petits endroits particulièrement difficiles à skater, auxquels on aura attribué des noms spéciaux. Par exemple, une barrière qui permet de sauter par-dessus un taxi ou un quarter-pipe naturel dans un parking. Dans le jeu, les gaps apparaissent en bleu et multiplient votre score. Il y en a entre 20 et 40 dans chaque niveau et de trois sortes : les gaps de saut, de grind et d'équilibre. Les réussir tous vous amènera sûrement une récompense. En tout cas, ça prolonge la durée de jeu.

On réussit souvent à débloquer un gap et à trouver un billet de 100 dollars en même temps.

A New York, on peut profiter de la vue splendide qu'offre le quarter-pipe naturel du square.

Ajoutez un trick spécial à un gap et votre score s'envole !

Difficile de monter sur le balcon. Une fois sur place, on peut drainer la fontaine en grindant les valves.

AVIS OUI, MAIS...

Tony Hawk, qu'il soit sur Playstation, Nintendo 64 ou Dreamcast, reste égal à lui-même. C'est le meilleur jeu de skate de tous les temps. Sur la console de Sega, la jouabilité est toujours aussi instinctive, et les graphismes toujours à la hauteur. Mais cette adaptation aurait quand même pu proposer de nouvelles options, des courses supplémentaires, ou encore des bonus cachés. Malheureusement, il n'en est rien. Les développeurs se sont seulement contentés de lisser les graphismes et basta...

KAEL

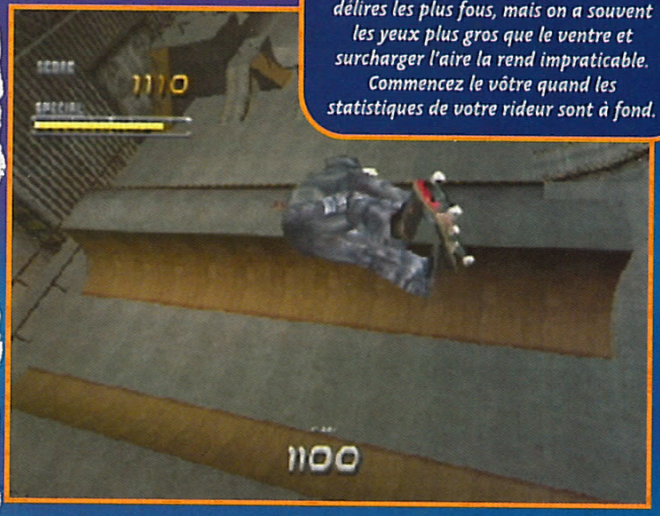
Le full-pipe de Tijuana, dans une arène de corrida, déchaînera la foule.

AVIS WOOOHAAA !

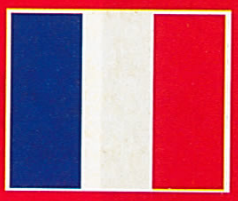
Beau, jouable, fun, intéressant, cet épisode déchire tout ! Grâce à la DC, on a droit à des textures très nettes et des petits plus dans l'animation, comme le mouvement des fringues. Le jeu est plus beau encore que son homologue PC, même si on constate un léger clipping qui n'a pas lieu d'être. Les vraies nouveautés se situent dans la durée de vie, les figures et les objectifs toujours plus funs. Certains fans chipoteront, car Neversoft aurait pu profiter des capacités de la DC pour ajouter des effets spéciaux et des bonus ! Ce qui ne m'empêche pas de déclarer que THPS 2, c'est de la bombe atomique !

SWITCH

Un petit tour en métro.



L'éditeur de skate-park permet les délires les plus fous, mais on a souvent les yeux plus gros que le ventre et surcharger l'aire la rend impraticable. Commencez le vôtre quand les statistiques de votre rideur sont à fond.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NEVERSOFT
- Éditeur : ACTIVISION
- SKATE-BOARD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : 17 BLOCS
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 90%

Des menus astucieux. L'intro détruit tout sur place !

GRAPHISMES 85%

Réussis, mais la DC est capable de mieux.

ANIMATION 90%

Rien à redire. La Motion Capture assure des mouvements réalistes.

MUSIQUE 90%

Rien à redire, les mouvements des skaters sont vraiment bons.

BRUITAGES 72%

Géniaux, nombreux, ils varient en fonction de la surface skatée ou grindée.

DUREE DE VIE 93%

Secrets, mode 2-joueurs élaboré, création d'un skate-park, du rider, Spiderman...

JOUABILITE 88%

Bonne, mais le pad de la Dreamcast n'est pas très adapté à certaines actions.

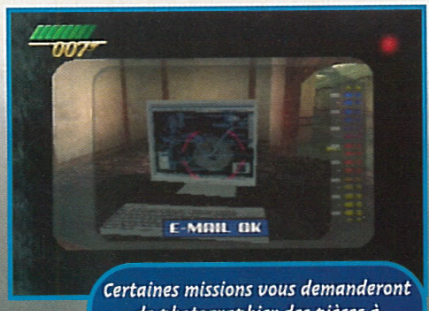
INTERET 94%

Ultime jeu de skate de la Dreamcast, beau, jouable et innovant, Tony Hawk 2 déchire tout ce qui bouge !

007 Le Monde ne Suffit Pas

Pour passer ce garde, il faut montrer patte blanche ou un badge spécial.

Dans le casino, il vous faudra gagner plus de 100 000 dollars pour soudoyer des informations très utiles auprès d'un indic.



Certaines missions vous demanderont de photographier des pièces à conviction. Discrétion de rigueur !

Faire sauter des bidons d'explosif pour dégager un chemin est une chose commune à la plupart des doom-like.

Electronic Arts, un an après Demain ne Meurt Jamais, remet le couvert avec l'adaptation du dernier James Bond, Le Monde ne Suffit Pas. Pas de grandes nouveautés, si ce n'est des graphismes plus colorés et de gros efforts sur la modélisation du visage des personnages.

Le scénario du jeu suit fidèlement celui du film, reprenant les principales séquences en les déclinant à la sauce doom-like. M, votre supérieur, vous informe qu'un agent du MI-6 a été assassiné et qu'un rapport ultra secret des services russes à l'énergie atomique a été dérobé. Votre enquête débute dans une banque Suisse où vous êtes chargé d'interroger sir Robert...

Mission : possible

Tout comme le soft précédent, ce James Bond se joue à la première personne : l'action est vue par les yeux du personnage que vous dirigez. Bien que le scénario du jeu suive de près celui du film, la conception des endroits visités est entièrement fictive. Seul le nom des lieux est en rapport avec l'œuvre cinématographique, le reste n'est que le fruit de l'imagination des programmeurs. Ainsi, les niveaux sont surtout axés sur les différentes missions à accomplir. Il s'agit le plus souvent de mettre la main sur des objets à dérober, de photographier des lieux, de protéger des civils, de désamorcer une bombe ou encore de poursuivre des suspects.

Et 2 qui font 7

En bon espion qu'il est, 007 possède une panoplie d'armes et de gadgets qui évoluent et varient en fonction des niveaux traversés. James ne quitte jamais son plus fidèle compagnon, un PK7 équipé d'un silencieux, ni son téléphone portable, capable de scanner des empreintes digitales sur n'importe quelle surface, ou de terrasser un adversaire en lui envoyant une terrible charge de courant. James peut aussi s'équiper d'un pistolet-mitrailleur, d'un fusil de sniper, de grenades aveuglantes ou encore d'une carte bancaire dissimulant un passe-partout capable de déverrouiller n'importe quelle porte. Dans les niveaux, munitions et autres gilets pare-balles sont bien évidemment disponibles. A vous de mettre la main dessus.

AVIS OUI, MAIS...

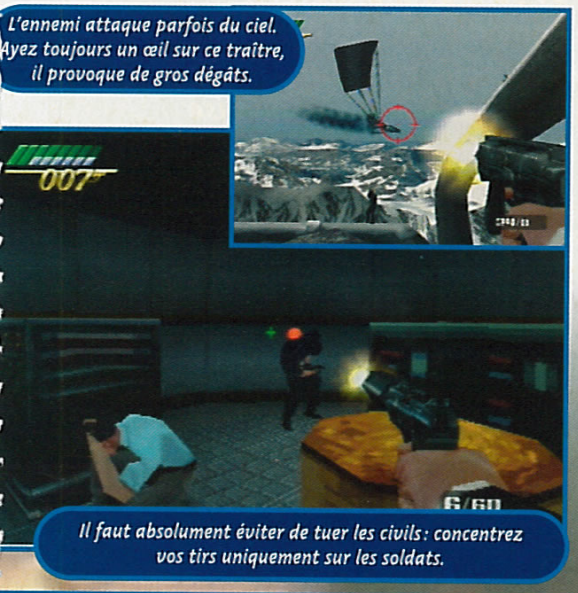
Il manque un petit quelque chose à ce James Bond pour en faire un bon jeu. Peut-être est-ce le manque de punch ou la taille trop réduite des niveaux... Mystère. C'est bien dommage car la réalisation est plutôt correcte : les couleurs sont pétantes et un gros effort a été fourni sur la qualité de modélisation des visages des personnages : on les reconnaît au premier coup d'œil. Cependant, il n'est pas rare de croiser des soldats qui ont tous la même tête : une véritable usine à clones ce James Bond.

NIIICO

AVIS OUI !

Les nouvelles aventures de James Bond sur Playstation sont à la hauteur du premier épisode. Le jeu n'a pas beaucoup évolué graphiquement, mais reste très intéressant. Les nombreux gadgets sont vraiment sympa et on est toujours là à se creuser le crâne pour savoir qu'en faire. Attention, le jeu est difficile : même en mode basique, il ne faut pas faire n'importe quoi et bourriner; bref tout en finesse. Et si le monde ne suffit pas c'est que James Bond est trop fort !

SWITCH



L'ennemi attaque parfois du ciel. Ayez toujours un œil sur ce traître, il provoque de gros dégâts.

Il faut absolument éviter de tuer les civils : concentrez vos tirs uniquement sur les soldats.

La montre équipée d'un grappin sera utile à plusieurs reprises. Passez en mode de visée pour l'utiliser.

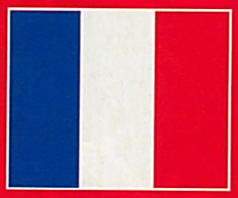
ARMES À FEU

James Bond sans une arme à feu, c'est un peu comme Tintin sans Milou, Tarzan sans Jane, Switch sans son Twix ou, pire encore, Zano sans sa Kro. Dans Le Monde ne Suffit Pas, votre armement est conséquent et vous permet de vous débarrasser rapidement de vos adversaires.

Le PK7 équipé d'un silencieux est, malgré son côté un peu faiblard, une arme très efficace.

Le fusil de sniper n'est disponible que dans certains niveaux. Il est d'une précision redoutable.

Le PS100 a la frite. Normal, c'est une arme belge (© 1983. Blague Carambar à balles deux).



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : FOX INTERACTIVE
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- DOOM-LIKE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE, DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 88%

De très nombreuses séquences vidéo tirées du film. Version française intégrale.

GRAPHISMES 86%

Si les décors sont colorés, on regrette que les personnages soient si cubiques.

ANIMATION 85%

Les animations sont, dans l'ensemble, assez fluides. Pas de ralentissement.

MUSIQUE 70%

Elle n'est pas tellement présente dans le jeu. Dommage.

BRUITAGES 85%

Les voix en français sont correctes. L'ambiance sonore est assez réussie.

DUREE DE VIE 80%

On avance facilement. Les niveaux sont assez variés mais un peu courts.

JOUABILITE 85%

La prise en main est rapide et le personnage répond bien à nos exigences.

INTERET 82%

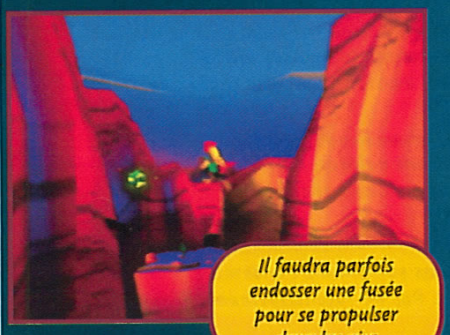
Ce nouveau James Bond sur Playstation est assez réussi. Bien qu'il reste fidèle au film, le jeu manque de punch et de vivacité

DAFFY DUCK DANS LE ROLE DE DUCK DODGERS

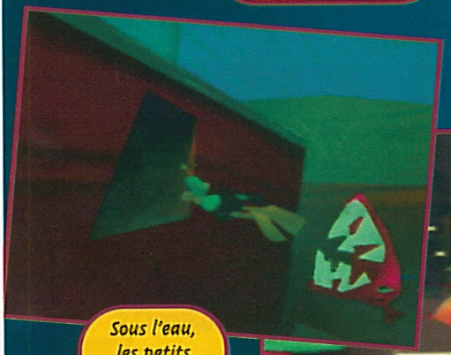
Sur terre, dans les airs ou même sous l'eau, il faut tout explorer pour mettre la main sur les atomes d'énergie.

Après un Taz Express laborieux et sans grand intérêt, on attendait avec inquiétude la nouvelle licence Warner d'Infogrames. C'est Daffy Duck qui s'y colle et, ô surprise, le jeu est plutôt agréable... à condition d'oublier la mauvaise gestion des sauts et des caméras.

Marvin le Martien vient de mettre au point un plan diabolique. Dans son désir de conquérir l'univers, il décide d'effacer la Terre du Michelin planétaire grâce à son arme fatale! Plus de Twix, plus de Kro, plus de pizza... quelle horreur! Mais il a un petit problème. Faute d'avoir payé sa facture EDF, Marvin n'arrive pas à allumer son laser. Il ordonne à l'ensemble de ses troupes d'explorer les planètes voisines afin de pomper le jus nécessaire. C'est alors qu'entre en scène Daffy, votre héros qui va tous nous sauver. Sous les traits de Duck Dogers (coucou, Buck Rogers), votre mission consiste, si vous l'acceptez, à récupérer tous les atomes d'énergie pour empêcher l'arme fatale de fonctionner. Daffy Duck Rogers devra donc parcourir différentes planètes. Chacune est divisée en de très nombreux sous-niveaux, comportant un ou plusieurs atomes d'énergie. Evidemment, chaque planète est infestée de tout plein de sales ennemis méchants, qu'il faut éviter ou bien stopper quelques instants avec une arme trouvée sur place. Daffy Duck est avant tout un jeu de plates-formes en 3D. Vous allez ainsi passer votre temps à sauter, nager, grimper sur des fusées ou des chariots, actionner des interrupteurs, éviter des obstacles en mouvement mais aussi déplacer divers objets pour atteindre le but qui vous est fixé. Les idées présentées ne sont pas nouvelles pour ce genre de jeu (Mario 64 et Banjo Kazooie dominent outrageusement le sujet), mais restent néanmoins intéressantes.
Notez par ailleurs que ce jeu s'adresse particulièrement aux débutants et aux jeunes joueurs. Les passionnés de plates-formes se pencheront vers d'autres productions, moins enfantines et surtout à la prise en main exempte de tout défaut.



Il faudra parfois endosser une fusée pour se propulser dans les airs



Sous l'eau, les petits poissons ne sont pas verts mais rouges et affamés comme les pirahnas

Armé d'un laser, Daffy ne craint plus personne.

AVIS OUI, MAIS...

Exploiter un dessin animé ou un film pour en faire un jeu vidéo n'a jamais été facile. Nombreux sont ceux qui s'y sont cassé les dents. Et Infogrames a déjà une sacrée note de dentiste. Fort de cette expérience, Daffy Duck est dans l'ensemble une bonne surprise, même s'il n'apporte rien de nouveau au genre. Les graphismes, comme l'ambiance générale du jeu, sont fidèles à l'univers de la Warner. Cependant, la jouabilité n'est pas au rendez-vous: la gestion des sauts reste aléatoire, tout comme celle des caméras. A réserver aux plus jeunes.

NIIICO

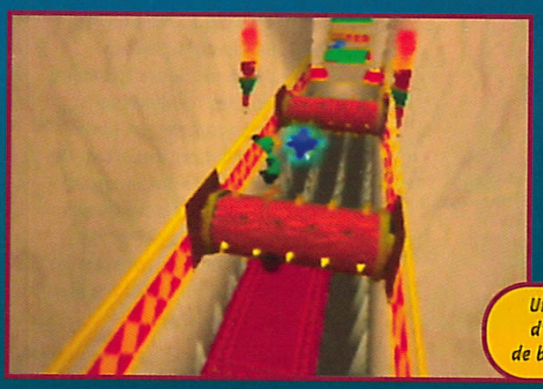
AVIS OUI, MAIS...

Dans le genre, Mario 64 et Banjo & Kazooie restent des références. Cependant, cette licence de Daffy est plutôt bien exploitée, même si les idées présentes dans ce jeu sont loin d'être nouvelles. Du classique donc, mais qui amusera les plus jeunes d'entre vous. Les graphismes, sans être merveilleux, respectent bien le dessin animé et c'est tant mieux ! Et puis moi, j'aime bien les canards râleurs et coléreux... Pourquoi cherchent-ils tout le temps à me chiquer du bec quand je vais à la campagne ?

KAEL

Le premier boss est plus impressionnant que dangereux : dès qu'il vous tourne le dos, bottez-lui les fesses.

But ultime de chaque niveau : mettre la main sur tous les atomes d'énergie.



Un classique parmi les classiques : sauter d'un tapis volant par-dessus les rondins de bois et éviter de se planter sur les épieux.

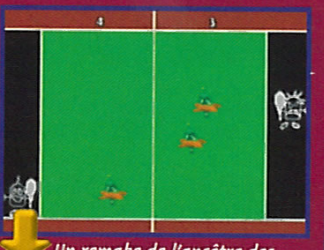
JEUX DANS LE JEU

La richesse de ce Daffy Duck tient aux différents petits jeux dans le jeu. Voilà qui tranche radicalement le rythme de la partie et nous fait oublier quelques secondes le côté plates-formes pures et dures.

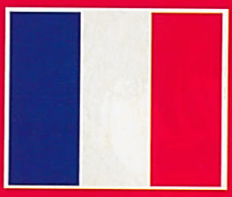
Equipé d'un gant, Daffy doit mettre KO un adversaire bien plus vaillant que lui.

Le but de cette épreuve : réussir dix paniers dans le temps imparti pour récupérer un atome.

Comme dans les fêtes foraines, il faut ici montrer sa force pour être récompensé.



Un remake de l'ancêtre des jeux vidéo : Pong. Les balles sont remplacées par la tête de Daffy.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PARADIGM ENT.
- Éditeur : INFOGRAMES
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : DÉLICAT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : INTERNE
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 88%

Les textes sont en français. De nombreuses cinématiques amusantes.

GRAPHISMES 85%

Des couleurs très vives et des graphismes fidèles au DA de la Warner.

ANIMATION 88%

Très bonne et amusante.

MUSIQUE 60%

Si les thèmes musicaux sont nombreux, ils deviennent rapidement pénibles.

BRUITAGES 80%

A l'image des dessins animés de Daffy Duck : amusants et bien fichus.

DUREE DE VIE 84%

Les niveaux sont variés et nombreux. De quoi satisfaire les débutants.

JOUABILITE 65%

C'est le gros problème : la gestion des caméras et des sauts est délicate.

INTERET 79%

Si la réalisation de Daffy Duck est réussie, la prise en main est très aléatoire. Dommage, car c'est essentiel dans ce type de jeu.

ORPHEN

ORPHEN

L'HERITIER DES SORCIERS

Contrairement à la Dreamcast, la Playstation 2 se dote d'un RPG dès la sortie de sa machine. Orphen vous propose une nouvelle approche du jeu de rôles, grâce à un mélange action et tour à tour. Néanmoins, la nouveauté n'est pas toujours le prix de la réussite...

HELP !

Si vous n'avez pas compris parfaitement la manière de combattre, vous ne ferez pas long feu. Les ennemis lancent leurs assauts toujours avec le même rythme. Regardez bien leur façon de faire... et effectuez la bonne action.

Tous vos combattants sont placés sur une aire de combat. Vous contrôlez le personnage principal, les autres sont gérés par l'ordinateur.

En maintenant le bouton enfoncé, vous augmentez la puissance de votre magie. Il ne faut pas attendre trop longtemps si les ennemis sont nombreux à l'écran.

La protection se lance lentement. Il faut donc s'y prendre à l'avance. Si vous êtes trop touché, votre personnage mettra énormément de temps pour réagir.

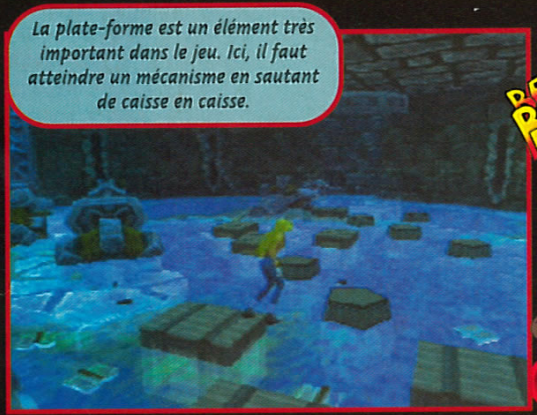
Vous contrôlez Orphen, un maître ès magies. Afin de parfaire la formation de Magnus et Cleo, ses deux élèves, il décide de partir à l'aventure dans un lieu quelconque. Malheureusement, alors qu'ils se trouvent sur un bateau, des monstres venus de nulle part attaquent. Après une lutte acharnée, nos héros se retrouvent dans le futur, sur une île mystérieuse. Leur but est maintenant de retrouver les morceaux de "l'œuf de cristal", seul objet capable de les ramener dans leur temps.

Très linéaire

Le jeu se déroule de manière très linéaire, avec quelques petites variantes. Au début de l'aventure, après l'attaque du bateau, Orphen peut décider d'aller rejoindre soit Magnus et Sephy sa nouvelle amie, soit Cléo et Zeus, un colosse calibré Conan le Barbare. Les groupes n'atterriront pas au même endroit de l'île. Le fil de l'histoire n'est donc pas le même. L'aventure, par contre, ne devrait pas vous poser trop de problèmes. Arrivé dans une salle, le but est de rejoindre la sortie qui se trouve de l'autre côté. Rien de bien transcendant, donc. Cette partie du jeu se déroule à la manière des jeux d'action à la Tomb Raider. Vous contrôlez votre personnage qui peut courir, sauter, donner des coups d'épée ou envoyer des boules de feu. Les couloirs des bâtisses que vous visitez sont vides, en apparence. Les combats interviennent à des moments bien précis. Ces affrontements se déroulent d'une tout autre manière. Il y a de l'innovation, mais on s'y perd très vite.

Vraiment confus !!!

Bien que les ennemis que vous allez combattre soient peu nombreux, ils vous causeront des problèmes. Lorsque les batailles démarrent, vous vous retrouvez dans une arène. Sur vos trois personnages, vous n'en contrôlez qu'un. Chacun de vos boutons provoque une action (pouvoirs, épée, protection), en temps réel. Les monstres vous attaquent lorsqu'ils ont l'initiative. Il faut donc alterner attaque et défense. Le problème, c'est que les vues proposées ne sont pas toujours géniales. On ne visualise pas les actions importantes. De plus, les magies sont longues à préparer. C'est pareil pour la protection. L'anticipation est donc de rigueur. Au final, les combats deviennent vraiment ennuyeux. Comme quoi, l'innovation, ça ne paie pas à chaque fois.



La plate-forme est un élément très important dans le jeu. Ici, il faut atteindre un mécanisme en sautant de caisse en caisse.

AVIS NON MAIS...

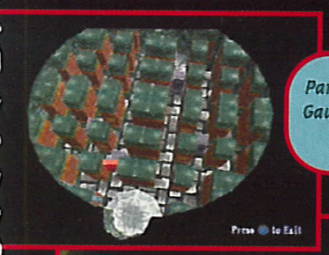
De prime abord, Orphen est intéressant. Les graphismes ne valent certes pas ceux de la Dreamcast, mais sont tout de même acceptables. Le plus gros défaut de ce titre est la médiocre jouabilité. Premièrement, les rotations de la caméra sont trop rapides. La plate-forme est un élément important du jeu, mais on chute trop souvent. Ensuite, les combats sont ultra confus. Impossible de savoir qui attaque qui. Si ce titre avait été un peu plus "classique", il aurait été bien mieux. C'est dommage...

KAEL

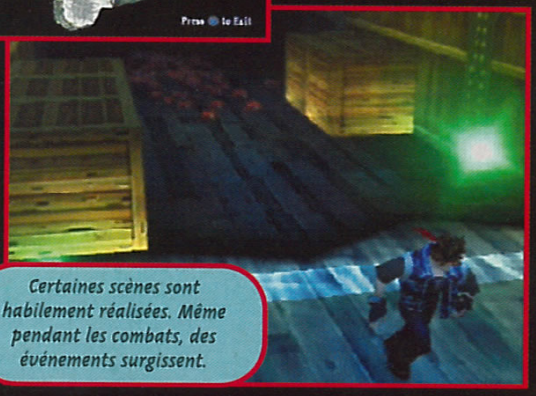
AVIS NON !

Orphen ne peut être considéré comme un RPG. Dans ce genre de titre, les combats sont vraiment importants. Ici, ils ne sont que secondaires, et de surcroît, particulièrement ch... De plus, la Playstation 2 nous montre encore une fois ses faiblesses en matière d'affichage 3D. Le scintillement est partout, et fait même mal aux yeux. Le seul point vraiment bien de ce CD, c'est l'ambiance : les musiques et la mise en scène sont bien ficelées. Néanmoins, le plaisir de jouer étant inexistant, on se lasse très vite...

TOXIC



Par une pression sur la touche Gauche de la Croix, vous faites apparaître la carte.



Certaines scènes sont habilement réalisées. Même pendant les combats, des événements surgissent.

DIVERSIFIÉ

Même si le jeu ne dispose pas d'anti-aliasing, les lieux visités sont assez fins. De plus, les pièces sont vastes.
Le scintillement fait toujours partie du décor, mais on est tout de même loin des premières productions PS2.

Au début du jeu, vous vous retrouvez dans le bateau censé vous emmener vers votre lieu d'entraînement.

Le bateau fantôme est un endroit vraiment lugubre. C'est également un passage très orienté plates-formes.

Malgré l'esprit moyenâgeux et Heroic-fantasy qui entoure ce jeu, on trouve des ascenseurs.

2 HISTOIRES DIFFÉRENTES

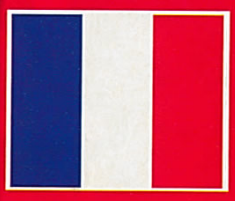
Selon votre choix de départ, l'histoire n'est pas la même. En effet, chaque petit groupe se retrouve d'un côté de l'île. De plus, Sephy et Zeus, les deux nouveaux venus, possèdent des aptitudes différentes. Les ennemis rencontrés et les épreuves à passer ne sont donc pas les mêmes.

Zeus accompagne Cleo. De près, il ressemble beaucoup à Schwarzenegger. Il utilisera souvent sa force colossale pour vous sortir de sales pétrins.

Sephy est une fille que Magnus a rencontrée sur le bateau.

Grâce à son agilité, elle peut escalader les parois des murs en marchant sur le lierre.

Sephy est une magicienne. Elle maîtrise donc parfaitement les éléments...



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CORE DESIGN
- Éditeur : EIDOS
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION — 90%
La scène d'introduction est magnifique. Les menus sont très complets.

GRAPHISMES — 85%
Pas mauvais mais le manque de mémoire vidéo provoque le scintillement.

ANIMATION — 88%
Le jeu est très fluide. Les personnages (principaux) bougent admirablement.

MUSIQUE — 89%
Présente lorsqu'il le faut. Les thèmes collent parfaitement au style du jeu.

BRUITAGES — 89%
Les bruitages sont rares. Les voix des protagonistes sont vraiment bien faites.

DUREE DE VIE — 87%
Le jeu est assez long. La difficulté à certains moments risque de vous freiner.

JOUABILITE — 84%
Même si le héros répond bien, la caméra est mal fichue. Les combats sont atroces.

INTERET — 82%

Orphen aurait pu être une petite réussite si les combats n'avaient pas été aussi lamentables. On regrettera également la linéarité de ce jeu.

CHICKEN RUN

Attendu en France le 13 décembre prochain, le nouveau film de Nick Park est adapté ce mois-ci sur Playstation et Dreamcast. Au menu de ce soir: blanc de poulet à volonté. A consommer sans aucune modération.

Une fois votre déguisement acquis, il faut fuir les chiens qui vous ont repéré. Tout est question d'équilibre.

Le scénario de Chicken Run est grossièrement basé sur celui du film: il faut libérer toutes les poules retenues prisonnières dans la ferme des Tweedy. Pour cela, n'en déplaise à certains, il va falloir user de sa matière grise et créer, pièce par pièce, différentes machines qui aideront les volatiles à sortir des poulaillers. On vous demandera par exemple de récupérer un vieux couteau à beurre et un sécateur pour couper une partie du grillage rouillé, ou encore de trouver les roues d'une poussette, une corde et une raquette de tennis pour fabriquer une catapulte. Le jeu est donc une succession de petites quêtes à accomplir.

Cocotte Gear Solid

Les différents éléments sont dispersés à travers la ferme des Tweedy, qui s'étend sur plusieurs niveaux: les poulaillers, la cour de la ferme et la grange, mais aussi l'intérieur de plusieurs bâtiments. Un radar permet de visualiser rapidement les objets à récupérer et de repérer facilement les dangers environnants. A l'instar de Metal Gear Solid sur Playstation, le champ de vision des adversaires (fermiers et autres chiens de garde) apparaît sur le radar. S'ils venaient à vous repérer, la fuite serait le meilleur moyen de ne pas tomber entre leurs mains. En cas de capture, vous ne perdez pas de vie, mais une pièce récupérée préalablement vous serait confisquée. Donc, mieux vaut être sur vos gardes.

D'autres objets, comme des morceaux de cartes ou des caisses de choux, vous aideront à avancer plus facilement dans le jeu.

Quand les poules auront des dents...

Adapter un film en jeu vidéo a toujours été une chose bien délicate. Nombreux sont les éditeurs qui s'y sont cassé les dents. Dreamworks (à qui l'on doit entre autres les deux excellents épisodes de Medal of Honor) s'est montré plus malin que tout le monde en décidant d'adapter le dernier film de Nick Park sur Playstation et Dreamcast. Ici, le risque de devoir rendre visite à son dentiste est très maigre puisque les personnages principaux de ce film, et donc de ce jeu vidéo, ne sont autres que des poules! Et le jour où les poules auront des dents, Zano boira de l'eau (ce n'est pas demain la veille donc!).

Un moyen d'évasion comme un autre: la catapulte. Le but est d'envoyer vingt poules sur les caisses en mouvement.

Pour récupérer la raquette de tennis qui se trouve sous le chien de garde, échangez-la contre un os bien frais.

AVIS OUI!

Dreamworks signe à nouveau avec Chicken Run un excellent jeu vidéo. Des graphismes soignés, que ce soit sur Playstation ou sur Dreamcast, des animations amusantes et des énigmes à profusion. La difficulté croissante fait que l'on entre dans le jeu de manière progressive. C'est très bien pensé. Seul reproche, les caméras ne suivent pas l'action de manière ordonnée et proposent une vue un peu trop plongeante: on se fait ainsi souvent surprendre par les chiens de garde ou par les Tweedy. Rien de grave cependant, car on s'amuse, et c'est bien là l'essentiel.

NIIICO

Un petit jeu de rapidité qui rappelle les premiers jeux Nintendo Game & Watch. Il faut récupérer un maximum d'œufs sans les casser.

Des images bonus, tirées du film, sont à découvrir dans les différents niveaux du jeu.

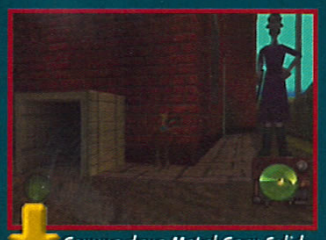
Avant de prendre les gants qui se trouvent sur la caisse, attendez que la mère Tweedy vous tourne le dos.

CLINS D'ŒIL

Les clins d'œil aux films hollywoodiens ou même à des jeux vidéo se rencontrent dans la plupart des niveaux traversés: Metal Gear Solid, "La Grande Evasion"... Toutes les captures de cet encadré proviennent de la DC.

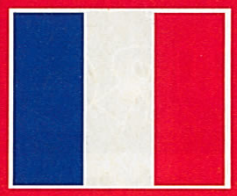
Pour ne pas être repéré, pensez à rester dans les zones d'ombre.

Notre poule peut se déplacer sous une botte. Elle devient alors invisible aux yeux de ses adversaires.



Comme dans Metal Gear Solid, quand on s'adosse à un mur, la caméra change de vue et s'oriente au ras du sol.

Autre moyen d'échapper au père Tweedy: se planquer dans les caisses vides.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: DREAMWORKS
- Éditeur: EIDOS
- RÉFLEXION/AVENTURE
- 1 JOUEUR

- Contrôle: BON
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: -
- Sauvegarde: CARTE MÉMOIRE
- Compatible: PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations: -

PRESENTATION 88%

De multiples cinématiques tirées du film. Des options nombreuses et claires.

GRAPHISMES 89%

Que ce soit sur DC ou PS, ils sont colorés et de bonne qualité.

ANIMATION 80%

Rien d'extraordinaire: les poules bougent bien, pas de ralentissement.

MUSIQUE 70%

Des thèmes inspirés des films de guerre des années 70, mais, hélas, très répétitifs.

BRUITAGES 85%

Doublage français bien fichu et, pour une fois, collant bien avec les personnages.

DUREE DE VIE 85%

Nerfs d'acier exigés: il faut avancer sans précipitation pour progresser.

JOUABILITE 90%

Prise en main immédiate. On dirige son poulet (ou sa poulette) très facilement.

INTERET 84%

Un bon divertissement. Difficulté progressive, graphismes réussis. De nombreux clins d'œil au cinéma hollywoodien.

AVIS OUI !

Fan de Wallace and Gromit (œuvre précédente de Nick Park), la sortie de Chicken Run au ciné et en jeu vidéo prend l'allure d'événement dans mon cœur. Pour mieux plonger dans le jeu, je vous conseille la version Dreamcast, qui offre des scènes cinématiques d'excellente qualité. Concernant le jeu, comme on pouvait s'y attendre, l'esprit est aussi jouissif que celui du film, avec un humour au ras des pâquerettes. Les poules ont des dents, les fermiers sont méchants et les chiens sont un peu bêtes. Il est venu, le temps de la libération des poules élevées en batterie! Vive la révolution!

GIA

DANCING STAGE EUROMIX

Non, vous ne rêvez pas. Il s'agit bien du "I will survive" des champions du mooonde !

Dancing Stage Euromix est l'adaptation européenne de Dance Dance Revolution, qui a fait un carton monumental au Japon. Konami se décide enfin à le sortir en France, avec quelques années de retard...

Si vous avez toujours pensé que s'adonner aux jeux vidéo était un passe-temps sans réel exercice physique, eh bien, détrompez-vous ! Venez essayer ce "simulateur de danse" sous les flash lights de la fièvre du samedi soir. Branchez le tapis, et vous voilà prêt à mettre le feu à la piste de danse.

Feet of flames

Le principe est simple. Sur l'écran défilent des flèches. Il suffit de poser son pied sur la direction correspondante, et ce, au bon moment. Selon votre prestation, le jeu vous gratifiera d'une note : du Boo (traduction : vous êtes mauvais comme un pied), à Perfect (traduction : Travolta est un débutant comparé à vous). Ensuite, selon la difficulté choisie, le tempo et le nombre de flèches seront plus ou moins difficiles à suivre.
Dans cette version européenne, Konami a complètement revisité le jeu. En effet, on y trouve des musiques tirées des différents mix déjà sortis au Japon, en arcade ou sur Playstation. De plus, grâce au marché conclu avec Universal (qui est aussi une grosse maison de disque), le jeu bénéficiera de quelques morceaux très connus, tels "I will survive" de Gloria Gaynor, et "It's so good" des Boyzone, pour les plus connus.

Lord of the dance

Cette version européenne inclut aussi une partie leçons de danse, très bien pensée, qui vous montrera toutes les techniques de base. On y apprend par exemple, comment placer correctement ses deux pieds en fonction de l'enchaînement à effectuer.
Konami, ayant remarqué le succès de son titre auprès des filles, a inclus un mode Régime ! Dans celui-ci, vous pourrez compter les calories dépensées et fixer des objectifs à atteindre ! Trop fous, ces Japonais, beaucoup trop fous...

Essayez d'aligner les Combos. 52, c'est plutôt honorable.

AVIS OUI !

Après Véronique et Davina, les Français vont de nouveau s'adonner aux joies de la danse devant leur télé ! Un plaisir devenu quasiment un sport national chez nos ami(e)s les Japonais(es). Le principe est délirant, et la rigolade assurée. Mais les pas se corsent rapidement. De ce fait, on peut être vite découragé(e) s'il n'y a pas une stimulation collective en jouant entre ami(e)s. Alors, allez d'abord faire un tour dans les leçons pour apprendre les techniques de base, avant de vous engager sur des morceaux compliqués. Cela vous évitera de vous emmêler les pattes.

GIA

C'est comment qu'on freine ?

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- DANSE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : 1 BLOC
- Compatible : TAPIS !

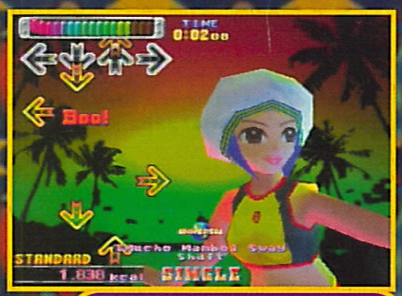
LE TAPIS MAGIQUE

Pour profiter pleinement de ce jeu très original, il faut absolument se procurer le fameux tapis de danse compatible Playstation. Malheureusement, Konami France aura peut-être un peu de mal à fournir la demande. Donc, il faudra se retourner vers des solutions de rechange, comme utiliser le tapis Thrustmaster de Guillemot (à l'origine conçu pour Jungle Book), ou se renseigner auprès des fabricants d'accessoires tiers.

PRESENTATION	*Un petit effort, avec une vidéo bien flashy et ringarde.*	90%
GRAPHISMES	*Des flèches, des persos qui bougent au fond : c'est très laid.*	60%
ANIMATION	*Même avec plein de flèches à l'écran, ça ne ralentit pas !*	90%
MUSIQUE	*La top qualité côtoie pas mal de musiques à deux balles.*	92%
BRUITAGES	*Les digits vocales sont drôles. Le bruit des pas est assez "style".*	90%
DUREE DE VIE	*Beaucoup d'entraînement pour réussir les niveaux difficiles.*	94%
JOUABILITE	*C'est simple, innovant, on ne peut pas se tromper.*	95%

INTERET 90%

Dancing Stage débarque enfin chez nous. Konami a fait preuve d'un bel effort de renouvellement.



Regardez bien en bas à gauche. Le jeu compte les calories brûlées !

Le nombre de pieds indique le niveau de difficulté. Paramount, par exemple, est très difficile.

Les leçons sont très importantes pour progresser dans la bonne direction (c'est le cas de le dire...).

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)

LA PLUS GROSSE

61500 écrans minitel

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez sur votre Minitel

les nouveautés les anciens jeux

tout pour vous débloquer

3615 ASTU

3615 SOLU

NUDGE Interactive 2,21 F/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

IL y a toujours eu une rivalité entre les pro-SNK et les pro-Capcom. SNK ayant fermé boutique, c'est Capcom qui s'est chargé de réconcilier tout le monde avec l'excellente idée de fusionner les deux univers...

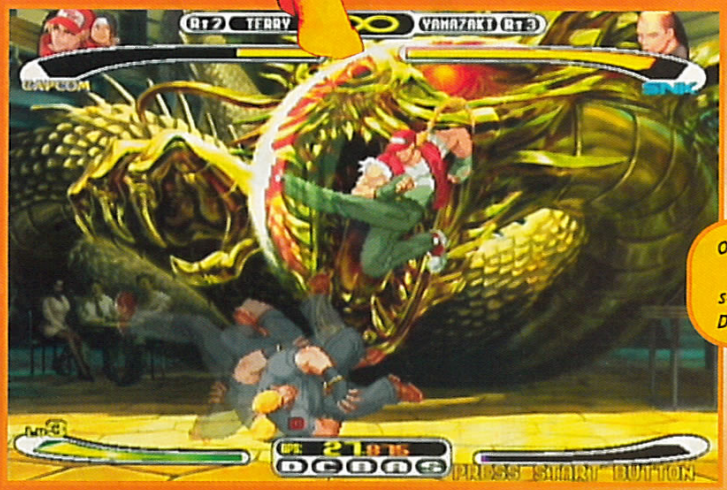
CAPCOM VS SNK
Match of the millennium

Enfin ça y est! Après des mois d'attente, tous les fans de baston vont pouvoir se rassembler pour s'en mettre plein la tronche! Chaque enseigne possède quatorze personnages: pour Capcom on retrouvera la plupart des vétérans comme Ryu, Sagat, Guile, Honda, Cammy, Sakura... Pour SNK les bastonneurs les plus célèbres seront eux aussi de la partie: Ryo, Kyo, Terry Bogart, Mai Shiranuï, Geese Howard, Rugal... On a donc un total de vingt-huit personnages qui pourront être utilisés selon deux techniques de combat appelées Groove. Bien sûr, le Groove de SNK pourra être utilisé par un personnage Capcom et vice et versa. Celui de Capcom permet d'utiliser les règles des jeux Capcom, la barre de Ki à trois niveaux se remplit à mesure que l'on effectue certains coups. Plusieurs Furies sont disponibles, leur puissance varie en fonction de la barre de Ki. Le Groove de SNK permet de jouer à la façon de KoF.

Ki ? C'est quoi ?

On peut remplir manuellement la barre de Ki (on est alors vulnérable). Une fois celle-ci à fond, on peut effectuer la Furie. Si votre barre d'énergie vitale est dans le rouge et si votre barre de Ki est à fond, la puissance du coup spécial est doublée. Certains trouveront donc le Groove de SNK plus avantageux. Du côté des modes de jeu, SNK VS Capcom n'atteint pas des profondeurs abyssales. Les modes de base sont présents: Arcade, VS, Training... Comme dans Marvel VS Capcom 2, le mode Secret permet d'acheter tout un tas de bonus grâce aux points récoltés en jouant; une bonne chose pour la durée de vie en solo. Nouvelles musiques, nouveaux stages, nouveaux persos, il sera aussi possible d'acheter les versions EX (Extra) de certains persos; il s'agit des mêmes persos avec des coups nouveaux ou différents. Le mode Network permettra d'échanger tous les petits bonus ainsi que les scores personnels mais pas de s'affronter en ligne. Patience, patience, on y est presque!

Dans ce niveau, les ombres sur les murs sont bien fichues.



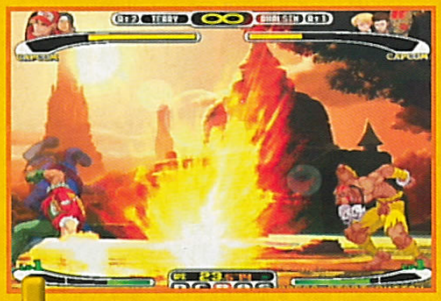
On peut voir un dragon semblable dans Dead or Alive 2.

AVIS OUI !

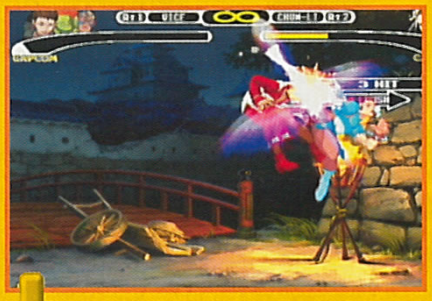
Botter les fesses de Kaelo (le techno-mytho d'Ibiza) avec les persos de Capcom en Groove SNK, c'est trop cool! Le mode Secret est sympa lui aussi, il rend le jeu en solo plus consistant, mais n'est pas nouveau (Marvel VS Capcom 2); il aurait fallu quelques nouveaux modes en VS pour enrichir le jeu à deux (voire à quatre). Sinon tout va bien: les personnages sont bien dessinés, les stages plutôt beaux dans l'ensemble, l'animation est limpide... Avec Marvel VS Capcom 2, Capcom VS SNK est la meilleure baston 2D du moment.

SWITCH

FURIE DE VEAU !

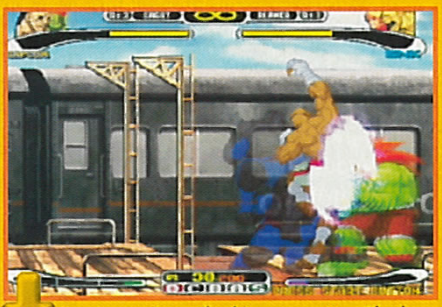


Terry fait mordre la poussière à Dhalsim. Confirmation, il n'aime pas ça.



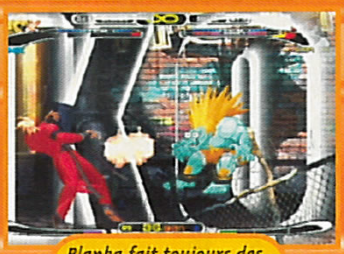
Pas de bon Street Fighter sans la très ravissante Chun-Li.

Geese Howard est toujours là en fin de stage. Si vous prenez des persos SNK, vous combattrez Bison.



Sagat a vraiment le chic pour mettre Blanka en boule.

Les effets lors du KO sont vraiment pêchus.



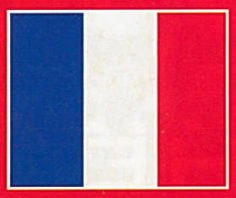
Blanka fait toujours des tronches pas possibles.

AVIS OUI !

Capcom Vs SNK est pour moi le meilleur Street Fighter sorti à l'heure actuelle (Avec Street Zero 3). Les personnages sont très nombreux une fois tous débloqués, et les combattants SNK deviennent beaucoup plus abordables. Grâce aux deux styles de combats proposés, les affrontements entre les deux écoles peuvent enfin avoir lieu. Graphiquement, ce titre est une pure merveille. Certains décors mélangent habilement 2D et 3D. Si vous ne deviez en posséder qu'un, ce serait indéniablement celui-ci.

KAEL

Kyo s'enflamme très vite. Susceptible le gars !



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : VIRGIN
- BASTON 2D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 7
- Sauvegarde : 9 BLOCS
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 90%

Soignée et travaillée. Menus futuristes, sons techno.

GRAPHISMES 89%

Bien colorés. Les effets spéciaux se déchaînent.

ANIMATION 90%

Rien à redire : le jeu bouge bien, les persos ne sont toutefois pas énormes.

MUSIQUE 88%

Les thèmes musicaux ont la pêche... Une ambiance très techno...

BRUITAGES 90%

De bons bruitages comme sait les faire Capcom.

DUREE DE VIE 85%

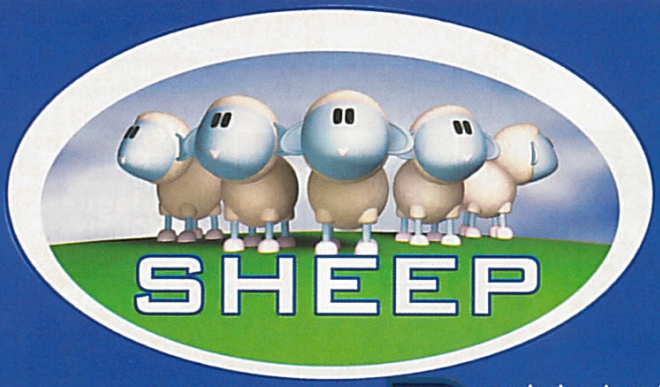
Une tonne de secrets. Des options Internet (mais pas de Battle).

JOUABILITE 90%

Un des rares titres en 2D jouable au pad analogique. Nickel.

INTERET 90%

Les deux univers sont réunis et la réalisation technique est réussie. On pourrait toutefois réclamer encore plus de profondeur de jeu.



Le mode 2 joueurs vous convie à une partie de football. Un excellent entraînement avant de commencer les niveaux.

La vie de berger n'est pas facile. Encore moins lorsqu'il faut mener les moutons à travers champs et villes. Grâce à Empire, vous pouvez maintenant revivre le quotidien de ces braves gars. Le premier jeu made in England, garanti sans farine animale.

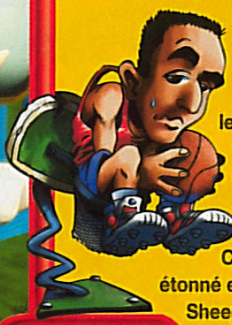
Le principe de ce jeu est très proche de Lemmings, jeu culte sur Amiga à son époque. Votre but est de mener votre troupeau jusqu'à un point précis sans perdre un seul ovidé, bien entendu. Ces mammifères à poils laineux sont de nature peureuse. Lorsque vous vous approchez d'eux, ils se sauvent. Il faudra donc tenir compte de leur instinct grégaire pour les diriger. Vous démarrez un niveau avec un cheptel, et en route pour l'aventure. Sur le chemin, des dizaines de pièges attendent vos protégés. Par exemple, il faut se méfier lorsque vous traversez une route, car les véhicules qui circulent ne freineront pas pour vous céder le passage. D'autres supplices bien pires attendent vos vidéo-méchouis : piège à rat, clôtures électriques, broyeuse, tous les moyens sont bons pour vous empêcher de mener à bien votre mission.

Des bébêtes trop bêtes

Vos moutons n'étant pas très futés, ils n'hésitent pas à plonger tête baissée dans tous les pièges. La vigilance et le calme sont primordiaux. Mais il faut aussi être sûr de ses actions, car le temps imparti pour accomplir votre objectif est limité. Heureusement, les pelotes de laine sur pattes restent toujours en groupe. Cela facilite votre tâche, et vous n'êtes pas obligé de courir dans tous les sens pour récupérer une bête récalcitrante. Dans quelques passages, vous serez amené à recourir à un "bouc" émissaire. Celui-ci vous servira à actionner un bouton, ou encore à libérer d'autres animaux (moutons, poules). Pour ne pas effrayer vos moutons, vous devrez marcher sur la pointe des pieds avant d'en saisir un dans vos bras. Enfin, l'humour est un élément très important dans ce jeu. La mort de ces bestioles virtuelles risque même de devenir un véritable passe-temps ; sauf si vous êtes membre de la SPA.

Les moutons d'or sont cachés dans les niveaux. Lorsque vous les récupérez, vous obtenez des points bonus.

AVIS OUI, MAIS...

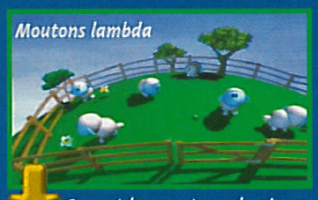


Sheep est un jeu vraiment sympa. Il vous faudra beaucoup de patience et d'essais pour en venir à bout. Les réactions des moutons sont très réalistes, et leur mort parfois bien atroce (sans pour autant tomber dans le glauque). La qualité graphique de ce titre laisse cependant à désirer. Les décors sont trop simples. Si le jeu avait été en 3D, cela aurait été bien mieux. Comparé à Lemmings qui avait étonné en son temps, il est clair que Sheep ne fait pas le poids...

KAEL

UN CARACTÈRE DE MOUTON

Dans Sheep, il existe quatre sortes de moutons différents. Chacun se démarque par son style, donc par son comportement. Il faudra finir les niveaux avec chacun de ces ovins. Une petite présentation s'impose.



Ce sont les moutons classiques., ils s'aventureront tête baissée sur les routes. Bonjour les dégâts !

Ils sont très douillets et peureux. S'ils se font percuter par le taureau, ils ne s'en relèveront pas.

Grands fans de Jimi Hendrix, ces moutons sont très zen.

Grâce aux réflexes développés devant leur ordinateur, ils ne se laisseront pas surprendre facilement.

AVIS OUI !

Ce Sheep est vraiment très pêchu. La manière de jouer est vraiment innovante et le principe devrait vous rappeler le "cultissime" Lemmings sur Amiga. Certes, les graphismes sont moyens, et l'animation est exécrable. Mais le plaisir de jouer est bien présent. Enfin, les niveaux sont longs et très diversifiés. Le seul reproche que je pourrais faire s'adresse aux moutons qui ne se comportent pas toujours de manière naturelle. On avance doucement et les animaux se sauvent dans tous les sens. Mais ce titre est vraiment sympa...

TOXIC

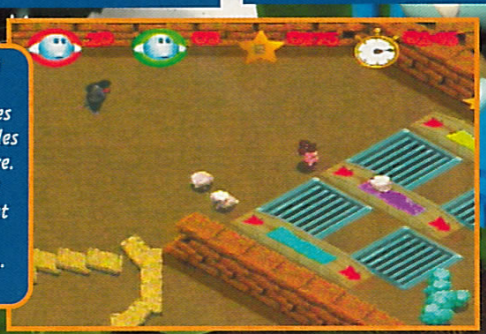
Le taureau sera votre ennemi durant tout le premier monde. Il peut être motorisé et n'a de cesse de faire du mal à votre troupeau.

GNARK, GNARK...

Plus vous avancerez dans le jeu, plus vos chances de survie seront minces. Les morts sont si drôles qu'au bout d'un moment vous oublierez le but de votre mission pour les expérimenter. Faites sortir enfants et animaux, ça ne va pas leur faire plaisir...

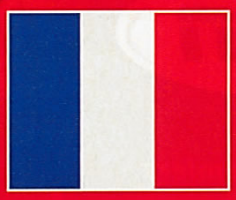
Des pièges à rats géants sont disposés sur votre route. Il faut faire bien attention lorsque vous dirigez votre troupeau.

Les moutons ne savent pas nager. Pour traverser les rivières, il faut utiliser les trampolines. Prenez garde, certains sont piégés.



Vous pouvez teindre vos animaux en les menant dans des bacs à peinture. S'ils passent dans le bleu et le jaune, ils deviendront... verts.

Il faut être très prudent pour traverser la rue. Ces moutons n'ont pas fait attention. Que ça leur serve de leçon...



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EMPIRE
- Éditeur : ON NE SAIT PLUS
- GENRE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : PEUT MIEUX FAIRE

PRESENTATION 86%

Les scènes sont bien faites et très marrantes. Menus incomplets.

GRAPHISMES 80%

Pas terribles. La 2D est très simple et pas assez détaillée.

ANIMATION 88%

Fluide. Les petits moutons bougent bien.

MUSIQUE 86%

Certains thèmes sont forts, et d'autres beaucoup moins.

BRUITAGES 85%

Plutôt moyens. Certains bruits sont néanmoins hilarants.

DUREE DE VIE 90%

Il vous faudra du temps pour finir le jeu. Et plus si vous voulez faire un sans faute...

JOUABILITE 88%

Innovante. Il vous faudra un petit temps avant de comprendre les moutons.

INTERET 87%

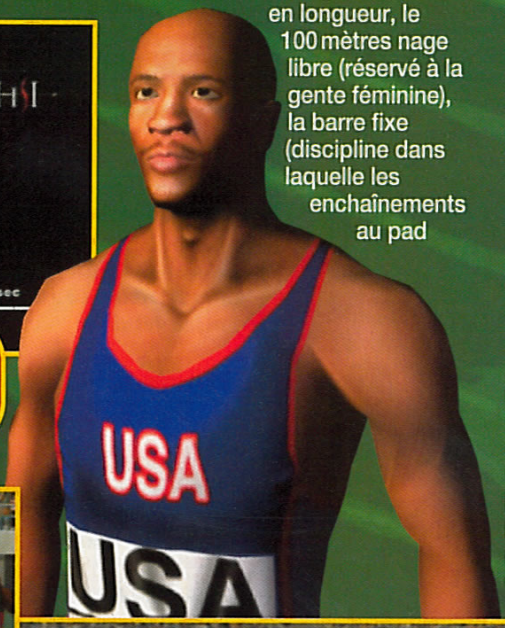
Sheep est une bonne variante de Lemmings, mais en moins bien. Il manque cruellement de pêche.

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Alors que les premiers grands froids arrivent, ESPN International Track and Field débarque sur la petite dernière de Sony. Les athlètes échauffent déjà leurs muscles à grandes rasades d'EPO, et la foule s'attend à des records du monde.

La scène d'introduction dévoile les talents des plus grands sportifs de la planète. Les images s'enchaînent à vive allure et mettent dans l'ambiance. Le premier écran de sélection propose quatre modes principaux. Dans le premier, le mode Trial, on participe à dix épreuves. Au programme des réjouissances, ce qui se fait de mieux en athlétisme : le 100 mètres classique (où l'on retrouvera Maurice Green, le recordman du monde), le 110 m. haies, le lancer du javelot, le saut en longueur, le 100 mètres nage libre (réservé à la gente féminine), la barre fixe (discipline dans laquelle les enchaînements au pad demandent de la précision), le saut à la perche, l'haltérophilie, le tir et enfin la gymnastique rythmique où la grâce et l'élégance n'ont d'égales que la difficulté des figures imposées.

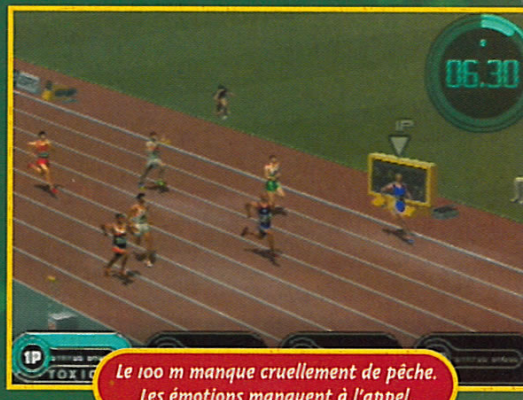
Voici le genre de bonus que l'on récupère en cas de grandes performances: Ato Boldon en interview.



Dernière ligne droite

Le mode Championship est le plat de résistance de ce Track and Field. C'est la compétition où seuls les grands maîtres du paddle sont admis. Vous choisissez une nation et un pseudonyme avant de participer aux épreuves les une après les autres. Il faudra réaliser les meilleures performances pour totaliser le plus de points à la fin de la compétition. Est déclaré vainqueur l'athlète qui aura assuré des bonnes performances dans le plus grand nombre d'épreuves possibles. Les options sont assez succinctes, mais elles vous permettront de bien prendre en main les commandes et de reconfigurer le jeu à votre guise.

Un mode Awards est réservé aux petits bonus que vous récolterez à mesure que vous réussirez des bonnes performances et, plus spécifiquement, que vous battrez des records du monde. Vous aurez droit alors à des interviews et autres petit cheats malins.



Le 100 m manque cruellement de pêche. Les émotions manquent à l'appel.

Le tir est un bon défouloir. Partez du bas pour attendre les cibles qui montent.

Les adversaires de Maurice Green doivent craindre les courants d'air sur la piste.

Le saut à la perche est une belle épreuve. La course d'élan et l'appel sont essentiels.

AVIS OUI, MAIS...

L'esthétique de cet ESPN Track and Field risque de faire tourner bien des têtes. Les détails des athlètes sont saisissants. Cependant, il est assez regrettable que les couleurs et la qualité des textures laissent autant à désirer. Il est important de préciser que le jeu ne possède pas une convivialité extrême et que certaines épreuves manquent de précision et de punch. A l'arrivée, ce Track and Field propose quelques bons moments, mais déçoit un peu compte tenu des espoirs placés en lui.

TOXIC

Il ne faut pas mordre la zone d'appel.

Le lancer du javelot est bien réalisé. Utilisez les flèches directionnelles pour maintenir la jauge.

La barre fixe demande une bonne coordination. Les enchaînements se font naturellement.

AVIS OUI !

Beaucoup de sensations fortes vous attendent dans ce nouveau Track and Field. Les coureurs ont été modélisés à partir de motion captures de grands champions comme Maurice Green ou Ato Boldon (je les prends quand ils veulent !). Le mode à 4 joueurs donne vraiment des parties haletantes, et battre des records du monde en Solo constitue un challenge intéressant. Il est vrai que le jeu apparaît un peu froid, mais qu'il est agréable et fun de s'éclater sur un pad !

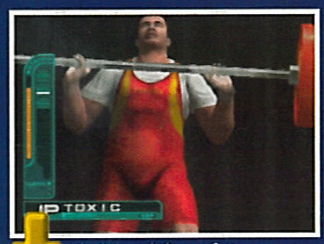
KAEL

POUR LES PLUS BALEZES

Certaines épreuves de ce Track and Field proposent un challenge de taille. Parfois d'une imprécision chronique, elles vous forceront à des exploits sur les manettes Dual Shock 2.

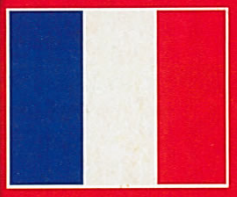
Le 100 m nage libre demande une bonne coordination entre les touches R1 et L1 de la manette. De la pratique est nécessaire.

Le 110 m haies requiert un bon départ dans les starting-blocks. Appuyez ensuite sur L1 pour passer les haies.



L'haltérophilie se fait en plusieurs étapes. Il faudra beaucoup de puissance à l'haltérophile pour maintenir la barre au-dessus de sa tête.

La gymnastique rythmique s'effectue comme les jeux de danse du moment. Entrez des combinaisons de touches pour réaliser des enchaînements.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- ATHLÉTISME
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK 2
- Vibrations : -

PRESENTATION 92%
Des exploits d'athlètes. Une intro bien rythmée.

GRAPHISMES 90%
Beaucoup de détails, mais des couleurs fades et des textures trop légères.

ANIMATION 92%
Les mouvements sont très bien rendus. Du beau travail de capture.

MUSIQUE 85%
Des petits airs sympathiques accompagnent les menus de sélection.

BRUITAGES 88%
Efforts et déceptions des athlètes sont bien retranscrits. Le public réagit peu.

DUREE DE VIE 90%
Le mode Multijoueur apporte son lot de plaisir. Le mode Solo est un peu limité.

JOUABILITE 87%
Les commandes sont moins intuitives que dans les autres productions Konami.

INTERET 88%

Un beau jeu qui aurait gagné à plus de précision et plus de fun dans sa réalisation et dans le déroulement des épreuves.

International Superstar Soccer

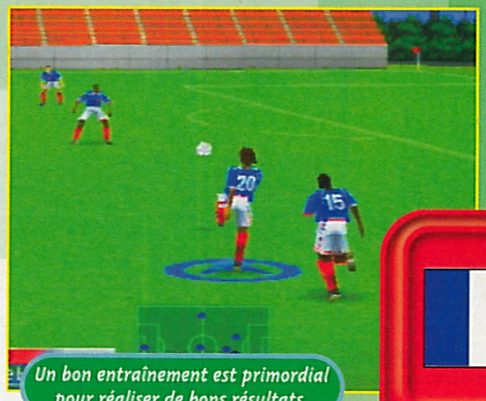
Voici donc un nouveau volet de la saga ISS sur Playstation. L'innovation principale tient dans le fait que cette version à été développée par l'équipe normalement en charge de la version N64. Ce n'est donc pas la suite d'ISS Pro, mais bel et bien un jeu d'arcade à part entière.

Une belle frappe pleine lucarne !

Cet ISS offre une introduction de qualité pour tous les fans de foot sur console. L'écran de sélection principal permet d'accéder aux différents modes de jeu. Une pré-saison est accessible pour participer à des petits matchs amicaux, indépendamment de toute véritable compétition. Choisissez simplement une équipe parmi les meilleures formations nationales de la planète. On retrouve des joueurs à la consonnance et à la ressemblance qui rappellent les millionnaires qui font les beaux à Téléfoot. Il vous sera aussi possible de participer à une véritable saison de foot, avec l'obligation d'enchaîner les bons résultats à chaque match. Une coupe peut être entièrement paramétrée pour vivre les sensations inédites de la haute compétition à éliminatoire direct. Le mode Scénario vous place dans l'obligation de gagner un match déjà engagé. Vous ne pouvez pas choisir les équipes et il faut faire avec les forces en présence.

Les superstars en short

Les modes de jeu ne diffèrent pas de la version d'ISS 2000 sortie sur Nintendo 64. Ainsi, vous pourrez vous entraîner grâce à un mode spécifique. Les passes en profondeur et les centres précis n'auront alors plus de secret pour vous. L'ensemble des options confère à cet ISS une prise en main facile et instinctive. Des transferts peuvent être réalisés, et vous pourrez créer des joueurs imaginaires pour les intégrer aux équipes prédéterminées. L'ensemble des possibilités de ce foot affiche clairement les orientations arcade des différentes phases de jeu.


Un bon entraînement est primordial pour réaliser de bons résultats.

Les dribbles chaloupés régalent le public. Prenez les défenseurs à revers.

Shibounou ne fait pas de quartier. Le gardien tremble sur sa ligne.

AVIS OUI, MAIS...

Cette version d'ISS reprend exactement les aspects les plus marquants de la dernière version Nintendo 64. Les fans de la version Playstation originale, à savoir ISS Pro, devront attendre pour une véritable suite. Cet ISS est un pur jeu d'arcade. Les graphismes sont loin d'être désagréables, mais la précision n'est vraiment pas de rigueur dans les diverses actions. Les commandes répondent bien, et il est possible de bien jouer très rapidement, mais les amoureux de simulation pure et dure seront déçus.

TOXIC

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- FOOTBALL
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION	*Les footballeurs savent se servir de leurs pieds !*	90%
GRAPHISMES	*Couleurs vives, détails nombreux, mais rien de transcendant...*	87%
ANIMATION	*Pas vraiment fluide, mais les actions sont bien réalisées.*	85%
MUSIQUE	*Rien de très original.*	88%
BRUITAGES	*Plutôt discrets, excepté l'ambiance du stade survoltée.*	88%
DUREE DE VIE	*Beaucoup d'heures de jeu en perspective.*	90%
JOUABILITE	*Des tirs difficiles à ajuster, mais des possibilités intéressantes.*	85%

INTERET 85%

Un bon jeu de foot d'arcade qui ne réussit pas à combler l'attente de la suite d'ISS Pro.

CYNER J

WWW.CYNER-J.COM

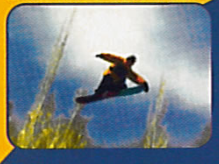
achetez vendez

aux meilleurs prix

- AIX EN PROVENCE
  36, rue Mignet - 13100
  Tél : 04 42 23 27 66
- AVON
  C.Cial de la butte Montceau - 77210
  Tél : 01 60 72 34 34
- AVRANCHES
  9, rue du pot d'étain - 50300
  Tél : 02 33 58 88 01
- BETHUNE
  66, rue Saint Pry - 62400
  Tél : 03 21 52 09 15
- BORDEAUX
  114, cours Alsace Lorraine - 33000
  Tél : 05 56 52 78 78
- CAHORS
  6, rue de la Préfecture - 46000
  Tél : 05 65 53 16 98
- CHERBOURG
  49, rue Grande Rue - 50100
  Tél : 02 33 53 35 17
- COUTANCES
  5, place de la Poissonnerie - 50200
  Tél : 02 33 45 68 95
- DRAVEIL
  296, av. H. Barbusse - 91210
  Tél : 01 69 03 45 70
- ETAMPES
  11, av. de la Libération - 91150
  Tél : 01 60 80 17 47
- FRANCONVILLE
  109, rue du gén. Leclerc - RN 14 - 95130
  Tél : 01 34 13 59 40
- LA GUERCHE DE BRETAGNE
  2, rue Saint Nicolas - 35130
  Tél : 02 99 96 08 63
- LA ROCHELLE
  24 bis, rue du Minage - 17000
  Tél : 05 46 50 56 96
- MARMANDE
  8 bis, allée Gambetta - 47200
  Tél : 05 53 20 88 13
- MERIGNAC
  129, av. de la Somme - 33700
  Tél : 05 57 92 23 93
- MONTBELIARD
  43, rue Clémenceau - 25200
  Tél : 03 81 94 93 95
- NIMES
  8, rue des Fourbisseurs - 30000
  Tél : 04 66 36 99 39
- NANTES
  64, boulevard d'Albi - 44000
  Tél : 02 40 50 38 91
- NOYON
  40 bis, rue Saint Eloi - 60400
  Tél : 03 44 44 37 90
- PIERRELATTE
  26, bd Chandeysson - 26700
  Tél : 04 75 96 86 97
- ROCHEFORT
  127 bis, rue Thiers - 17300
  Tél : 05 46 99 81 25
- ROYAN
  15, rue Jules Verne - 17200
  Tél : 05 46 38 81 00
- SALON DE PROVENCE
  40, cour Carnot - 13300
  Tél : 04 90 56 62 30
- STRASBOURG
  9, rond-point de l'Esplanade - 67000
  Tél : 03 88 45 07 26
- THONON LES BAINS
  5, bd Carnot - 74200
  Tél : 04 50 26 40 22
- VIENNE
  25 bis, rue Joseph Brenier - 38200
  Tel : 04 74 53 55 63

PSX2 MOTO GP

PSX2 WINTER X-GAMES



DREAMCAST SHENMUE

DREAMCAST QUAKE 3

DREAMCAST TONY HAWK'S 2

PSX2 SILENT SCOPE

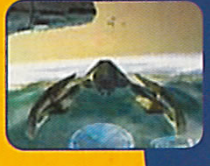
PSX2 DYNASTY WARRIORS 2

PSX ALADIN

PSX JUNGLE GROOVE PARTY

DREAMCAST UNREAL TOURNAMENT

PSX2 USS



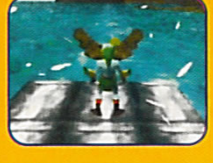
PSX LA ROUTE D'ELDORADO

PSX TOMB RAIDER V

PSX CRASH BASH

PSX CHICKEN RUN

N64 ZELDA 2



VIVEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au 05.46.99.81.25

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports... Près de chez vous !

CD ROM PC
DREAMCAST
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

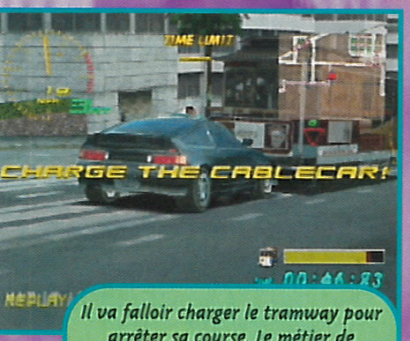
CYNER J

Super Runabout est un jeu qui est à ranger dans la même catégorie que Crazy Taxi. Vous êtes au volant ou au guidon de bolides de premier choix, et vous devez réaliser nombre de missions dans les rues de San Francisco, idéales pour ce type d'exercice.

SUPER RUNABOUT

San Francisco Edition

Le garage est l'endroit d'où partent les missions. Vous pourrez également y configurer vos véhicules pour de meilleurs rendements.



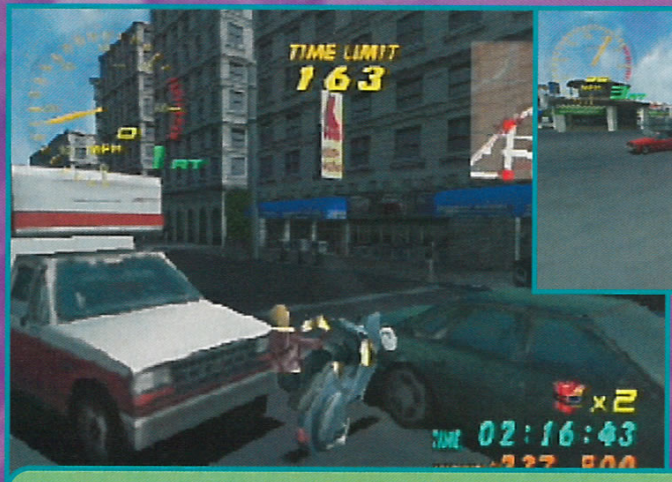
Il va falloir charger le tramway pour arrêter sa course. Le métier de policier est plein de surprises !

Après une courte séquence d'introduction, Super Runabout vous offre de choisir entre deux aventures. L'une et l'autre se déroulent à San Francisco, la ville aux multiples routes dénivelées, cadre entre autres de la production de Queen Martin, "Les Rues de San Francisco". Le scénario A invite à une aventure dédiée à une famille aux revenus modestes et le scénario B vous permet de revêtir l'uniforme de la police de la ville. Dans tous les cas, vous pourrez accéder au bureau principal, point de départ des deux aventures. Vous pourrez, dans ces hauts lieux du jeu, accéder au mode Missions, où vous devrez choisir un véhicule et partir à la conquête de la ville. Les niveaux proposent divers objectifs ; à titre d'exemple, vous devrez récupérer des ingrédients pour confectionner de délicieux sandwichs, arrêter un tramway fou, ou encore récolter des bombes cachées dans des poubelles et réparties aux quatre coins de San Francisco. Dans tous les cas de figure, les véhicules présents sur la route représentent des obstacles à éviter absolument pour ne pas perdre de temps, la plupart des missions se déroulant en temps limité.

So far away from Frisco

Le succès dans une des missions et les exploits sur les différentes figures imposées ouvrent la porte à d'autres challenges et de nouveaux véhicules aux capacités étonnantes. Des courses libres sont accessibles à partir des garages présents dans les deux scénarios, un mode spécialement réservé aux fous de vitesse que seuls les records de vitesse intéressent. Les véhicules débloqués au cours des missions peuvent également servir dans ce mode qui file à deux cents à l'heure. Notez qu'il est possible de régler très précisément les bolides afin de s'adapter à un type de mission spécifique ou simplement pour gagner de la vitesse dans les lignes droites de la ville. L'ensemble des options de ce Super Runabout lui confère un aspect arcade qui devrait séduire les amateurs de sensations fortes : les rues de San Francisco sont le cadre d'exploits motorisés sans précédent.

Certains sauts méritent vraiment le coup d'œil. Gagnez de l'altitude, et à vous les records et les bonus !



Il va vous falloir beaucoup de doigté pour maîtriser cette tondeuse à gazon.

Le scooter n'est pas le véhicule le plus rapide de l'Ouest américain, mais sa maniabilité est imparable.

AVIS OUI, MAIS...

Ce Super Runabout procure des sensations vraiment extrêmes. Les voitures et les deux-roues ne manquent pas de charme. La réalisation est agréable comme souvent sur Dreamcast, mais n'atteint pas les sommets du genre. La jouabilité, même si des réglages peuvent être effectués, manque un peu de finesse. Il est agréable de chercher à découvrir les véhicules cachés, mais les missions ont parfois du mal à se renouveler. Restent quelques belles virées dans les rues sinueuses de San Francisco...

TOXIC

Les rues de San Francisco ont été fidèlement reproduites. Le dépaysement est total !

Les voitures qui sautent font le spectacle dans la ville. Comme à la télévision !

Il faut faire attention de ne pas rouler sur ces morses. Protection des animaux oblige !

AVIS OUI, MAIS...

Runabout est un jeu vraiment très fun... mais à petite dose. Les différents objectifs à accomplir se ressemblent tous plus ou moins, et les quelques exceptions frisent le ridicule : récupérer les ingrédients d'un Hot Dog. Comparé à Driver 2, ce titre n'est pas de taille. Il lui manque le côté spectaculaire et un minimum de pêche. Graphiquement, le jeu est acceptable, sans exploiter pour autant la puissance de la Dreamcast. Enfin, l'intérêt se trouve augmenté par la possibilité de contrôler soit les hors-la-loi, soit la police.

KAEL

LES RUES DE SAN FRANCISCO

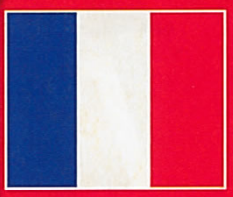
Dans ce très mouvementé Super Runabout, vous devez accomplir un nombre important de missions. Pressé par le temps, il n'est pas rare de se retrouver obligé de provoquer des accidents de la route. Les chocs sont parfois très spectaculaires.

Les explosions peuvent provoquer des dégâts très importants à votre véhicule. Ce modèle allemand ne fera pas long feu.

Les chocs sont parfois plus que spectaculaires. Ici, cette envolée risque fort d'être la dernière.

Il est parfois préférable de retomber sur des voitures pour amortir sa chute. Les rues de San Francisco peuvent provoquer de beaux sauts en altitude.

Le choc frontal est ce qui peut arriver de pire pour une voiture pressée. Ce tramway peut vous empêcher de réaliser les objectifs dans le temps imparti.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CLIMAX
- Éditeur : VIRGIN INTERACTIVE
- COURSE-POURSUITE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : -

PRESENTATION 80%
Rien de particulier ni de très original.

GRAPHISMES 85%
Des couleurs agréables et des détails croustillants dans le décor.

ANIMATION 88%
L'animation est rapide. Les véhicules foncent pour peu qu'on les manie bien.

MUSIQUE 92%
Des thèmes vraiment bien sentis et une originalité à ne pas piquée des hannetons.

BRUITAGES 88%
La taule froissée et le rendu des chocs donnent froid dans le dos !

DUREE DE VIE 85%
Les missions se ressemblent plus ou moins. Les modes de jeu sont un peu restreints.

JOUABILITE 82%
Certains véhicules demandent un temps d'apprentissage.

INTERET 83%

Quelques belles petites virées dans San Francisco vous attendent. Il manque cependant un peu de variété et de jouabilité.

F1 Racing Championship

La formule 1 est à la mode. Le nouveau titre du genre nous vient de la part d'Ubi Soft. Les bolides s'apprêtent à rugir sur Nintendo 64. Premiers tours de piste.

La tension est à son comble sur la ligne de départ.

Le mode 2 joueurs est assez convivial, mais la puissance de la Nintendo 64 est mise à mal.

La vue intérieure est impressionnante. Difficile d'anticiper les trajectoires.

Le conducteur a été poussé à la faute. Le pilotage nécessite de la précision.

Après une introduction succincte, vous avez le choix entre deux types de pilotage. Dans la conduite arcade, les réglages n'ont que peu d'importance et les sensations sont volontairement extrêmes : les virages serrés et les intérieurs cavaliers priment. La conduite simulation vous ouvre, elle, les portes d'un pilotage tout en finesse, qui fait la part belle aux réglages précis. Quel que soit le style de pilotage choisi, vous pouvez sélectionner la Course simple. Ce mode vous permet de choisir un circuit, un type de pilotage et des réglages (pour la simulation). Il faut en passer par les étapes traditionnelles des essais et des qualifications pour prendre le départ.

A fond la caisse !

Le mode Championnat vous fait vivre la saison régulière de F1 en compagnie de vrais champions qui parcourent de vrais circuits. Il vous faudra de la précision pour paramétrer et maîtriser parfaitement les formules 1 pour la grande course du dimanche. Tout le week-end qui précède la course doit vous servir à affiner les réglages de votre bolide. Le mode Contre-la-montre permet d'essayer de battre des records de vitesse sur les authentiques tracés des circuits officiels. Un mode Entraînement enfin consiste à choisir précisément une écurie correspondant à son style de pilotage. Prenez le temps de bien étudier les équipes et d'expérimenter des réglages.

Les suspensions doivent être réglées au millimètre. Le succès de la course en dépend.

Sur le circuit de Monaco, célèbre pour ses virages très serrés, un carambolage se prépare.

AVIS OUI !

Même si ce jeu ne possède pas une esthétique du tonnerre, il est servi par une réalisation correcte et surtout une prise en main profonde et réfléchie lui conférant un intérêt très important. L'effet de flou des graphismes est compensé par des couleurs vives. Les réglages et les capacités des vraies formules 1 sont particulièrement bien retranscrits. Les sensations de pilotage sont très agréables et les puristes F1 prendront un malin plaisir à creuser l'ensemble des possibilités de ce F1 Racing Championship.

TOXIC

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : –
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- SIMULATION DE F1
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : –

PRESENTATION	Le strict minimum pour mettre les coureurs dans l'ambiance.	85%
GRAPHISMES	Des couleurs assez vives, mais un effet de flou très prononcé.	85%
ANIMATION	De bonne qualité. Les ralentissements sont infimes.	88%
MUSIQUE	Les thèmes restent un peu austères.	85%
BRUITAGES	Les bruits de moteur sont un peu légers. Rien d'original.	80%
DUREE DE VIE	Des modes de jeu classiques mais efficaces.	90%
JOUABILITE	Les réactions des formules 1 sont bien senties et réalistes.	93%

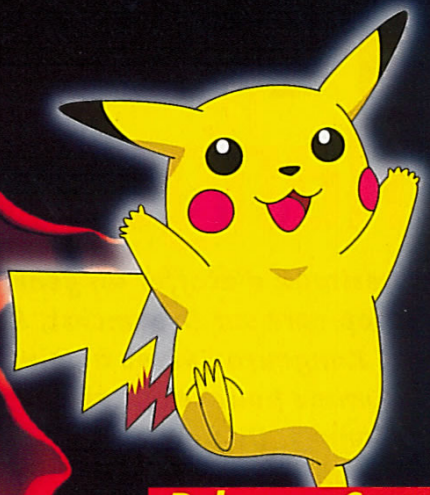
INTERET 89%

Un jeu qui profite des capacités de la N64 et qui assure une conduite réaliste et agréable.

A ne pas manquer !!!

Donkey Kong Country (GB)

4 soluces complètes des meilleurs jeux Nintendo



Pokemon Snap

Perfect Dark

Zelda Majora's Mask

100% HORS SERIE • 100% INDEPENDANT
CONSOLES +
NINTENDO 64

Un Hors Série en vente sur Terre fin décembre

Kao le Kangourou

Désireux d'étoffer un genre trop rare sur Dreamcast, Kao le Kangourou vient à point nommé pour ces fêtes de fin d'année. De par ses graphismes mignons et enfantins, ce titre semble être idéal pour les enfants.

Pour accéder au bouton central de cette pièce, il faut actionner les leviers de gauche et de droite. Pas celui du fond.

Il était une fois Kao, un gentil petit kangourou. Alors qu'il se promenait tranquillement dans la prairie, il se fit capturer par un braconnier... N'écoutant que votre courage, vous allez donc saisir votre paddle pour l'aider à rentrer chez lui. Pour se défendre, Kao dispose de gants de boxe, mais également d'une queue. Le jeu ressemble beaucoup à Crash Bandicoot: dans des niveaux tout en 3D, vous avancez sur une route de manière linéaire, et vous devez éviter les pièges et les trous qui se dressent devant vous. Çà et là, des énigmes peuvent également vous empêcher d'avancer, mais elles sont rares et assez faciles à résoudre. Les 31 (?) niveaux qui composent le jeu se déroulent à travers le globe. Vous êtes donc amené à visiter la forêt, la banquise ou encore les plaines arides de votre contrée natale. Pour augmenter un peu plus la durée de vie de ce titre, il faut, dans chaque stage, récupérer un nombre précis d'objets (pièces, gants de boxe).

Pas très innovant...

Une fois qu'un monde est terminé, vous devez affronter son boss. Il sera nécessaire de bien l'observer si vous voulez découvrir la technique pour le battre. Bref, rien que du classique. De temps à autre, vous serez convié à de petites séquences de course. Snowboard, scooter des mers... ces épreuves sont très speed, un peu à la manière de Crash, donc. Et à vrai dire, tout dans ce titre semble calqué sur la (fausse) mascotte de Sony. Par exemple, il faudra de temps en temps prendre la fuite pour ne pas se faire écraser par une boule géante roulant derrière vous...

... mais mignon !

Graphiquement, Kao le Kangourou est un jeu de qualité: les couleurs sont vives et les décors variés. Pour ce qui concerne les ennemis, ils changent selon le niveau dans lequel vous vous trouvez: les Esquimaux dans le monde polaire, les Papous sur les îles paradisiaques. Tous les personnages disposent de frimousses adorables. Ce titre est donc fait avant tout pour nos chères petites têtes blondes. Mais Kao pêche par ses défauts. Tout d'abord, bien qu'il soit un kangourou, le héros n'est pas très "bondissant". Ses déplacements sont trop lents et ses sauts ridicules. Les plates-formes étant monnaie courante, on perd facilement sa vie. Et comme il n'y a pas de Check Point, il faut recommencer depuis le début du stage. A la longue c'est énervant...

Dans les niveaux polaires, il est difficile de se déplacer à cause de la glace

AVIS OUI, MAIS...

Kao le Kangourou ne fait vraiment pas le poids face à Sonic ou Super Magnetic Neo, les deux autres représentants de la plate-forme sur Dreamcast. Les innovations sont absentes, et la jouabilité est vraiment désastreuse. Par contre, ce titre est vraiment très joli. Les graphismes sont agréables, et les phases de course sont très amusantes. Le fait de devoir recommencer le niveau en entier à chaque fois que l'on perd sa vie est très embêtant. Mais avec de l'entraînement, il est possible de s'en sortir.

KAEL

SPORT EN TOUT GENRE

Dans chaque monde, vous pourrez prendre les commandes de véhicules bien speedés. Dans ces séquences, la jouabilité change totalement et le plaisir est bien là.

Voilà la seule épreuve du jeu accessible à Switch. Les tremplins sur la piste vous permettent de faire des figures acrobatiques.

L'aile delta est très facile à contrôler. Ça tombe bien, car dans cette épreuve, il faut foncer tout en restant très vigilant.

En scooter des mers, il faut faire attention aux obstacles qui obstruent votre trajet. Si vous en touchez un, votre véhicule explose.

Comme dans Star Wars: Episode I, vous disposez d'un Pod de course. Sa vitesse assez élevée vous invite à la prudence.

Le ressort vous permet d'augmenter votre vitesse de course et votre saut.

Kao peut pousser les caisses. C'est parfois indispensable pour progresser.

AVIS NON, MAIS...

Kao le kangourou pêche vraiment par sa jouabilité. Or, dans un jeu de plates-formes, ce point est primordial. Le marsupial est d'une lenteur déconcertante. De plus, ses sauts sont minuscules. Il faut parfois atteindre des plates-formes très éloignées. On chute donc souvent. Ensuite, il faut tout recommencer, car il n'y a pas de Check Points. Par rapport aux deux titres du même genre sur Dreamcast, il est clair que celui-ci ne fait pas le poids. Mais Kao le kangourou propose des graphismes très soignés et variés.

TOXIC

Votre parcours est truffé de pièges. D'où la nécessité de courir vite.

- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : -**
- **Textes : FRANÇAIS**

- **Développeur : TITUS**
- **Éditeur : VIRGIN**
- **CRASH BANDICOOT-LIKE**
- **1 JOUEUR**

- **Contrôle : MOYEN**
- **Difficulté : PROGRESSIVE**
- **Niveaux de difficulté : 3**
- **Sauvegarde : OUI**
- **Compatible : -**
- **Vibrations : -**

PRESENTATION — 86%
Une petite scène en 3D sert d'introduction. Les menus sont clairs.

GRAPHISMES — 90%
Le jeu est très coloré et très fin. Les niveaux sont variés.

ANIMATION — 85%
Quelques ralentissements sont à déplorer. Mais ils sont rares.

MUSIQUE — 84%
Répétitive et lassante. Plus de variété aurait été bienvenue.

BRUITAGES — 84%
Inaudibles. Certains font très "cartoon".

DUREE DE VIE — 88%
Le jeu est long et la difficulté est progressive.

JOUABILITE — 80%
Kao se déplace trop lentement et ses sauts sont assez imprécis.

INTERET — 86%

Voilà un jeu sympathique au premier abord, et vite frustrant ensuite. Mais les jeux de plates-formes sont rares sur Dreamcast. Alors...

Disney

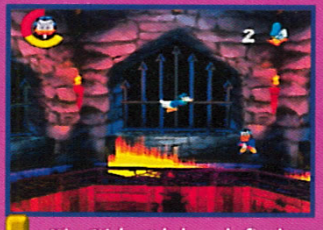
DONALD "Couak Attak"?*!

BOSS EN GROS

Les boss ne sont pas durs à vaincre. Un minimum de réflexion vous est demandé pour en venir à bout. Il n'y a ainsi aucune cassure dans la difficulté du jeu et c'est bien agréable. Seule la durée de vie en pâtit.

Cette gigantesque poule va tenter de vous écraser de tout son poids et de lancer ses poussins à vos trousses. Ne restez jamais immobile.

L'un des frères Rapetout va tenter de vous écraser avec cette grue. Soyez toujours en mouvement.



Miss Stick est le boss de fin du troisième monde. Evitez ses boules de feu et bottez-lui les fesses une fois qu'elle sera à terre.

Si l'adaptation de film en jeu vidéo se révèle délicate, il semblerait qu'il soit plus facile de porter sur console les DA de Walt Disney. Dernier en date : Couak Attak, jeu de plates-formes 3D mettant en scène le célèbre Donald. Un spectacle haut en couleur.

Le scénario du jeu annonce la couleur : délivrer Daisy des griffes du malfaisant Merlock. Ce Donald Couak Attak s'adresse aux enfants. Il n'en est pas pour autant mauvais, bien au contraire. Les couleurs criardes et pétantes nous rappellent sans cesse l'univers de Walt Disney et les niveaux rencontrés ne sont pas d'une grande difficulté. Dans la pratique, on se rapproche du principe de Crash Bandicoot.

Coin, coin !

Donald, le personnage que vous dirigez tout le long de la partie, évolue dans un étroit couloir, tantôt de dos, tantôt de face, mais parfois aussi de profil. Dans les quatre mondes, divisés en cinq niveaux (dont un bonus), qui constituent l'univers du jeu, le but est toujours le même : récupérer un maximum d'étoiles et mettre la main sur trois jouets identiques appartenant à vos neveux, Riri, Fifi et Loulou. Les étoiles vous rapportent des vies supplémentaires alors que les jouets vous ouvrent les portes d'un niveau bonus. Ce niveau bonus se présente toujours de la même manière : l'action est vue de face, et vous devez fuir un danger le plus rapidement possible (il peut s'agir d'un ours enragé ou d'un camion).
Une fois les quatre niveaux terminés, la porte du boss s'ouvre. Que ce soit une gigantesque poule, un des frères Rapetout ou la sorcière Miss Stick, il s'agit à chaque fois de cogner trois fois dessus pour s'en débarrasser. Le niveau de difficulté n'est pas élevé, et les plus aguerris viendront à bout du jeu en une poignée d'heures seulement. Donald Couak Attak, c'est incontestable, vise un public jeune, ce n'est pas Kael qui s'en plaindra, et c'est réussi.

Il faut parfois balancer des bâtons de dynamite pour faire exploser des vitrines et récupérer les jouets de vos neveux.

Tous les niveaux bonus sont basés sur le même thème : la fuite. Ici, vous devez échapper à un camion.

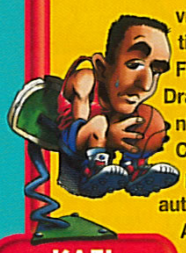
AVIS OUI, MAIS...

Disons le tout de suite, ce Donald Couak Attak est loin d'être un mauvais jeu, même s'il ne propose aucune idée nouvelle. Il faut dire que renouveler le genre relève du challenge face à des monstres comme Mario 64 ou Banjo Kazooie (N64). Cependant, et c'est là une belle réussite, Donald touche de plein fouet la cible à laquelle il s'adresse : le jeune public. La difficulté n'est pas élevée et l'on progresse tranquillement dans les niveaux. La prise en main est agréable, même si la gestion des sauts est parfois douteuse. Pour Kael et ses amis...

NIIICO

AVIS OUI, MAIS...

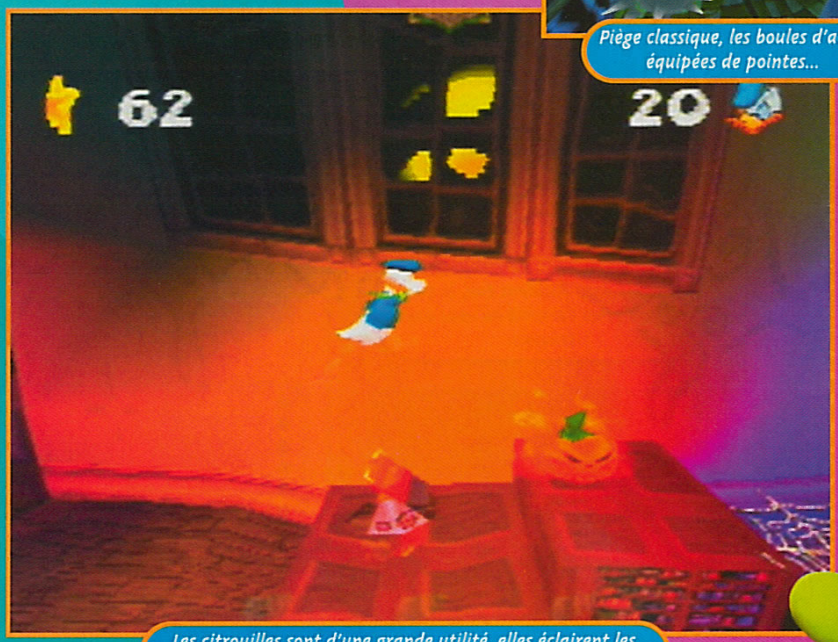
Ce jeu de plates-formes mettant en scène le canard le plus grincheux de l'univers Disney est sympathique. Les graphismes, même s'ils ne sont pas les meilleurs sur Playstation, sont très colorés et diversifiés. La voix du canard donne vraiment un maximum de pêche à ce titre. Mais La concurrence est rude. Face à Crash Bandicoot et Spyro le Dragon, il ne fait pas le poids. Ce jeu n'apporte rien de vraiment nouveau. C'est dans l'innovation qu'un jeu de plates-formes peu se démarquer des autres. Ce n'est pas le cas de Couack Attack...



KAEL

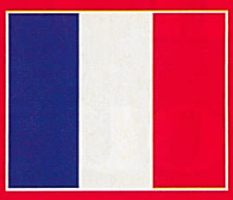
Servez-vous des adversaires pour sauter et atteindre des plates-formes inaccessibles.

Piège classique, les boules d'acier équipées de pointes...



Les citrouilles sont d'une grande utilité, elles éclairent les pièces sombres dans lesquelles vous évoluez.

Méfiez-vous des jets de vapeur, vous y perdriez de précieux points de vie.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : DISNEY
- Éditeur : UBI SOFT
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLÉVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : 1 BLOC
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : ASSEZ BONNES

PRESENTATION 85%

Les niveaux proposés sont variés. Peu d'options, on va à l'essentiel.

GRAPHISMES 84%

S'ils ne comptent pas parmi les plus beaux de la PS, ils sont colorés et fidèles.

ANIMATION 86%

Le mouvement des personnages est très bien fichu. De bonnes animations.

MUSIQUE 85%

Les thèmes, un peu enfantins, collent parfaitement à l'action.

BRUITAGES 80%

Réduits à peu de chose, mais de qualité. Les voix sont en français.

DUREE DE VIE 75%

La difficulté est peu élevée : les pros termineront le jeu en moins de 4 heures.

JOUABILITE 90%

La prise en main est excellente : on s'habitue vite au mode de déplacement.

INTERET 82%

Quoique sans idées vraiment novatrices, ce plate-forme 3D est un bon divertissement. A réserver tout de même aux plus jeunes.

Pour l'or et la gloire : la route d'Eldorado

Les studios DreamWorks de Spielberg nous proposent de revivre les aventures de leurs deux chercheurs de trésor à travers un jeu vidéo. Atteindre le Nouveau Monde prendra du temps. Un peu moins si vous avez vu le film.

Tditio et Miguel sont deux amis sans véritable avenir. Ils passent la grande majorité de leur temps à errer sur les routes d'Espagne dans le but de gagner un peu d'argent. Le problème, c'est que leurs têtes sont mises à prix. Ils doivent donc s'enfuir vers les Amériques. Nous sommes en pleine période des grandes explorations. Les deux compères voient dans le Nouveau Monde l'occasion rêvée de disparaître et conquérir richesse et gloire.

Vous suivez ?

Ainsi commence l'aventure. La route d'Eldorado est un jeu à mi-chemin entre le click'n'play à la Chevaliers de Baphomet et le jeu d'action traditionnel à la Resident Evil. Vous ne dirigez pas un curseur, mais les protagonistes. Le contrôle est identique à celui de Tomb Raider : Haut pour avancer, et les touches des côtés pour effectuer une rotation.

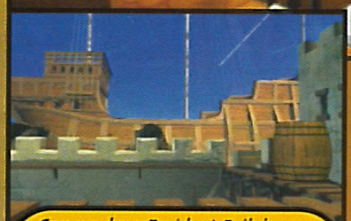
La partie click'n'play se situe au niveau de la gestion des objets. Tous ceux que vous récupérez viennent se glisser dans votre inventaire, et il faut les utiliser au bon moment pour progresser. Parfois, cette gestion s'avère délicate, voire carrément tordue. Par exemple, dans le bateau, il faudra se sauver de la cale et, pour cela, jeter une pomme au cheval qui vous renverra un grappin. Avec celui-ci, vous ferez descendre une échelle, pour ensuite échanger avec le singe votre objet contre une clé (vous suivez ?). Pas banal donc.

Les énigmes du film

Cependant, la plupart des épreuves ne vous poseront pas trop de difficulté si vous avez vu le long métrage. En effet, les séquences s'enchaînent de la même manière. Les personnages que vous rencontrez sont aussi les mêmes. Enfin, dans ce genre de titre, il faut très souvent discuter avec tout le monde...

Dans cette scène, vous êtes convié à une partie de dés. Le scénario vous empêche de perdre.

Après chaque chapitre, vous pourrez regarder une petite scène tirée du film. Elles sont de qualité.



Comme dans Resident Evil, la vue change selon l'endroit où vous vous trouvez.

Contrairement aux apparences, les décors de ce jeu proposent des tas d'effets. Ici, des ombres.

Tous les personnages du dessin animé sont présents. Malezo le toréador est pourchassé par El Diablo le taureau.

Si vous voulez avancer, il faudra discuter avec tout le monde...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : DREAMWORKS
- Éditeur : UBI SOFT
- AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -

AVIS OUI, MAIS...

L'univers de ce jeu est fantastique. Les protagonistes vivent une aventure totalement dingue qui vous tiendra en haleine très longtemps. De plus, les dialogues sont drôles, même s'ils ont perdu un peu de pêche en passant de l'anglais au français. Les décors sont très soignés et entièrement en 3D. Mais la jouabilité de ce titre vous empêchera de vous amuser autant que vous l'espériez. Les mouvements des deux héros sont trop imprécis. Si ce titre avait été uniquement click'n'play ou uniquement action, nul doute qu'il aurait semblé plus achevé.

KAEL

PRESENTATION	*Des scènes tirées du dessin animé.*	88%
GRAPHISMES	*Ça change des autres click'n'play. Le jeu est entièrement en 3D.*	84%
ANIMATION	*Le tout manque de fluidité. Le jeu saccade par moments.*	81%
MUSIQUE	*Agréable. On retrouve tous les thèmes du dessin animé.*	87%
BRUITAGES	*Rien de vraiment extraordinaire de ce côté.*	82%
DUREE DE VIE	*La route est longue ! Vous bloquerez sur quelques énigmes.*	88%
JOUABILITE	*Exécrable. Contrôler les deux héros est quasi impossible.*	80%

INTERET 84%

Le scénario et les dialogues sont sympas. Mais la jouabilité est "limite".

SMUGGLER'S RUN

Take Two nous propose deux titres pour la sortie de la PS2, Smuggler's Run et Midnight Club Racing (testé en Speedy). Ils ont été développés par Angel Studios à qui l'on doit Midtown Madness sur PC.

Le principe de Smuggler's Run est plutôt basique. Vous incarnez un contrebandier à la solde de la mafia du coin et vous passez de la marchandise tout ce qu'il y a de plus illégale. Malheureusement, peu de détails vous sont donnés au début de l'aventure. Vous avez le choix entre deux véhicules: un buggy et un gros 4x4. Les petites missions d'entraînement permettent de se familiariser avec les contrôles.
Au début du jeu, les forces de police ne sont pas très virulentes, mais la difficulté montera progressivement. Le but principal est bien sûr d'amener votre marchandise de contrebande à un lieu précis, en évitant la police. Mais les forces de l'ordre ne seront pas vos seuls ennemis: des gangs rivaux essaieront également de s'approprier votre chargement.

Un éventail de modes

Smuggler's Run propose trois types de missions différents. Le premier type consiste à convoyer votre marchandise en solo, en évitant vos ennemis. Le deuxième type fait intervenir un coéquipier géré par la console. Enfin, le troisième type de mission se rapproche de la course "classique" à la MSR: on affronte les gangs rivaux pour se faire respecter. Les batailles se déroulent dans trois environnements: le désert, la forêt et la montagne. Bien sûr, on peut circuler partout, et le chemin le plus évident n'est pas toujours le plus rapide. En tout-terrain, il faudra quand même user d'un minimum de prudence: le véhicule que vous dirigez n'est pas indestructible, et les keufs vous le feront comprendre très tôt. Le système de carte est très bien fait: il permet de visualiser les reliefs et ainsi d'éviter certains pièges naturels, gouffres, rivières, lacs, etc.
On retrouve les trois types de mission en multijoueur dans un mode appelé "Chasse gardée". On pourra alors jouer avec un pote ou bien sûr contre lui. Reste un troisième mode, la "Virée", qui permettra de se balader dans les différents environnements sans limite de temps. Vous pourrez ainsi faire l'éclaireur, pour devenir ultérieurement maître des lieux.

Les missions faisant intervenir d'autres gangs sont de loin les plus funs. Carambolages garantis!

Un système de carte bien conçu: on peut conduire et suivre son trajet en même temps sur la carte.

La vue arrière est bien pratique. C'est une bonne idée que la plupart des productions actuelles utilisent.

Les effets d'eau ne sont pas très impressionnants...

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: ANGEL S.
- Éditeur: TAKE TWO
- COURSE DESTROY
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: DUAL SHOCK PAD ANALOG.

PRESENTATION 82%
Les menus sont bien conçus. L'intro n'est pas terrible.

GRAPHISMES 84%
Propres, mais des couleurs pas très vives.

ANIMATION 80%
Pas trop de problèmes de gestion.

MUSIQUE 86%
Techno plutôt cool, chill-out.

BRUITAGES 89%
Sirènes de keufs, bruits de tôles froissées, tout y est.

DUREE DE VIE 80%
Plus de véhicules et de petits secrets aurait été sympa.

JOUABILITE 75%
Trop sensible. Les virages sont délicats à négocier.

INTERET 80%
Une course folle assez sympa qui ne révolutionne quand même pas le genre.

AVIS OUI, MAIS...

Smuggler's Run est plutôt sympa. Le principe est cool: foncer dans des espaces immenses poursuivi par les keufs. Graphiquement c'est plutôt agréable: le jeu est propre, l'affichage correct et les textures lissées... Mais bon, il n'a pas grand-chose d'impressionnant. Il manque même d'un peu de substance: le scénario ne prend vaguement corps que par de froides phrases entre les missions. Une maniabilité moins sensible et une consistance de jeu plus grande auraient fait de lui un Mégahit. Dommage...

SWITCH

La police est symbolisée en blanc sur la carte. L'intelligence artificielle de celle-ci évoluera jusqu'à la Central Intelligence Agency.

Enrouler du câble, souder la poignée, prendre de l'angle, et "trajecter" un max... Ça vous branche? Coup de bol, c'est que propose le nouveau jeu Namco sur PS2. Huit mois après Ridge Racer, tout le monde était impatient de voir ce que Namco a su tirer en plus de la nouvelle console de Sony...

moto gp

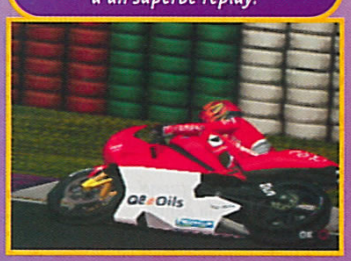
Avec Moto GP, vous allez pouvoir vous installer au guidon des motos 500 cm³ qui disputent le championnat du monde. Grâce à la licence officielle, vous retrouverez les plus grands noms de ce sport, ainsi que leurs montures respectives. Biaggi, Criville, Bayle et leurs confrères sont donc les pilotes avec lesquels vous devrez en découdre sur la piste. Cinq circuits officiels sont présentés: Donington, Suzuka, Paul-Ricard, Jerez... Des tracés bien connus des adeptes de sport mécanique sur console.

Klonoa est magnifique sur sa vieille meule, au milieu des autres pilotes.

Des challenges variés

Quatre modes sont proposés. Passons le Championnat et le Time Trial pour se jeter dans l'Arcade. On y choisit la piste, la moto, le nombre de tours et le niveau de difficulté. Mais le gros plus du jeu, c'est le mode Challenge qui lance une cinquantaine de défis. On y trouve des épreuves courtes, d'une trentaine de secondes, dans lesquelles il faut négocier un virage, une chicane ou un freinage en temps limité; un peu comme les permis de Gran Turismo. On peut ainsi débloquer de nouvelles motos, plus performantes, et même des persos spéciaux... D'autre part, certains de ces challenges renvoient aux modes Time Trial et Arcade, mais aussi au Championnat. En effet, gagner le championnat dans les trois niveaux de difficulté débloque trois... photos?!? Inhabituel, mais amusant. Quant aux challenges en Time Trial, ils donnent un petit coup de pêche à ce mode si fréquent dans les jeux de course, mais souvent si peu attractif. Ici, on essaie bien sûr de faire péter le chrono, mais on peut recourir à des "lièvres" pour s'aider. Par exemple, sur le circuit Paul-Ricard, on peut choisir de tourner avec JM Bayle, et tenter de suivre ses trajectoires...

Une option permet de retirer toutes les indications à l'écran. Sympa!



Après chaque course, on peut assister à un superbe replay.

Mi-arcade, mi-simulation

Au début, le comportement de la moto peut paraître étrange. En effet, ses mouvements sont très brusques et il n'y a aucune progressivité dans les inclinaisons. Il est très difficile de prendre un virage sans coucher sa bête au maximum. Ensuite, la sensation de vitesse détonne, surtout en courbe. Il faut vraiment couper les gaz très tôt pour ne pas terminer dans le bac à sable. Ce qui donne des vitesses de courbes à moins de 60 km/h, pas si fréquentes dans la réalité... Les réglages ne sont pas très nombreux: les freins, la boîte et l'angle de braquage. Mais une option permet de choisir entre un pilotage simulation ou non. Lorsqu'on active la simul', remettre les gaz en sortie de courbe devient dangereux et requiert pas mal de doigté.

Le savoir-faire Namco

Pour la réalisation, force est de reconnaître que Moto GP est un des plus beaux jeux PS2. Les graphismes sont fins, mais un tantinet fadasses. La modélisation des motos et des motards est excellente. L'animation de ces derniers est très bien reproduite, ils posent les genoux dans les courbes, se retournent pour guetter les poursuivants, et se relèvent au freinage... Par contre, on retrouve les défauts habituels de la PS2: pas ou très peu d'anti-aliasing et un scintillement permanent. Côté sonore, les moteurs sont bien reproduits, un peu moulins à café quand même. Au final, Namco nous livre un très bon jeu, et ses quelques défauts ne ternissent pas l'essentiel: on prend beaucoup de plaisir à y jouer...

AVIS OUI, MAIS...

Au début, j'étais sceptique. Mais dès que j'ai commencé à piger la conduite des bécanes, j'ai vraiment pris mon pied. Certes, leur comportement est étonnant, et pas trop réaliste, mais le pilotage est intéressant et instinctif. De plus, contrairement à pas mal de jeux de course à licence, ce Moto GP ne se contente pas de proposer un unique championnat classique. Par contre, c'est vrai que cinq circuits, c'est un peu léger, même si on les débloque en mode Reverse. Mais bon, il est inscrit sur ma (courte) liste de jeux à acheter avec ma PS2.

ZANO

HELP !

Il est possible de débloquer trois personnages secrets. Pour Klonoa et Gun Koma, ce n'est pas très dur. Mais pour K1, il y a une astuce. Il faut d'abord sélectionner le circuit Paul-Ricard en mode Time Trial et choisir l'option Fastest Lap. Ensuite, il faut aligner trois tours consécutifs en moins de 1mn 22s 500. Et pour finir, il faut faire Pause et sélectionner Restart.

Voici ce que l'on appelle "se mettre au tas" en langage motard (©Joe Bar Team).

On peut voir les pilotes se retourner quand ils risquent d'être doublés.

Lorsqu'on remet les gaz en sortie de virage lent, on se fait quelques mètres en wheeling.

DES CAMÉRAS PARTOUT

Le jeu propose plusieurs angles de caméra, notamment deux vues embarquées. Bon, les plus jouables sont évidement les deux vues extérieures, car lorsqu'on se met à la place du pilote, ça donne un peu le mal de mer. Les autres caméras sont un peu plus délirantes, placées sur la droite ou la gauche de la moto. C'est stylé mais totalement injouable.

En vue subjective haute (vue pilote), ça penche grave ! Si la sensation de vitesse est totale, l'appréciation des virages est délicate.

La vue de côté est superbe, et injouable. Un numéro de Consoles+ dédicacé par toute l'équipe à celui qui fait un tour à fond sans se planter.

La vue subjective basse est assez hallucinante, on vomit au bout de deux tours.

AVIS OUI !

Encore un bon jeu de moto en un laps de temps si réduit, je m'en régale ! Après Moto Racer World Tour sur PS, c'est Namco qui frappe fort sur PS2, avec ce titre adapté de la borne d'arcade GP 500. Le pilotage est un peu difficile, et franchement pas très logique, mais la physique et l'inertie des motos sont reproduites à merveille. Namco a même mijoté des détails insignifiants, comme la rotation des rayons des roues et les suspensions des motos. Enfin, ces aspects n'amusent que moi...

GIA

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGL/JAP

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- COURSE DE MOTOS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK 2
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 90%

Le film d'intro est superbe, et les menus sont réussis. Le japonais ne gêne pas.

GRAPHISMES 91%

Des décors un peu vides, mais l'ensemble est réussi. Il y a toujours du scintillement.

ANIMATION 94%

Pas grand-chose à dire, le défilement est très bon, et il n'y a pas de clipping.

MUSIQUE 80%

Typée Ridge Racer, mais pas terrible. On s'en passe sans problème.

BRUITAGES 88%

Les moteurs sont pas mal, on entend la foule et les pots racler dans les virages.

DUREE DE VIE 88%

Un bon championnat, et un mode Challenge complet. Mais juste cinq circuits.

JOUABILITE 86%

Un temps d'adaptation avant de maîtriser les bécanes, qui restent délicates.

INTERET 90%

Le pilotage n'est pas parfait, mais on prend beaucoup de plaisir à jouer à ce Moto GP. En plus, il est beau et complet pour les épreuves proposées.

Crash Bash

Notre bon ami Crash ne sait plus où donner de la tête.

Prenez garde ! Le top véloce Crash revient dans une aventure totalement nouvelle. Ce sont plusieurs jeux en un seul que nous propose SCEE. Comme pour Mario Party, le Multijoueur est à l'honneur

Crash est de retour pour notre plus grand plaisir. Fil conducteur de ce quatrième épisode, un nouveau concept. Le jeu se décompose en petites séquences qui départageront le meilleur. Trois modes de jeu principaux attendent les combattants.
Le mode Aventure propose de choisir un niveau et d'affronter trois concurrents parmi les huit disponibles en début de partie. Les niveaux se décomposent en trois niveaux de difficulté. Il faut passer les niveaux inférieurs pour progresser et gagner des trophées. Chaque partie propose un challenge différent, à vous de venir à bout de vos adversaires à dos d'ours polaire ou de renvoyer des boules d'acier pour anéantir les espoirs de victoire de vos patibulaires ennemis. Plusieurs variantes et des surprises vous attendent à chaque instant.
C'est le meilleur des trois manches qui l'emporte.
Tous les affrontements ont lieu dans une petite aire de combat.

Jouer entre amis

Au bout d'un certain nombre de trophées remportés, la porte des niveaux cachés s'ouvre et de nouveaux challenges sont accessibles.
Ce mode Aventure s'apparente à un mode entraînement qui permet de bien se comporter dans le mode Multijoueur. Le mode Combat réserve de bien belles parties aux quatre joueurs humains qui peuvent s'affronter dans la totalité des petits challenges que propose Crash Bash.
Des variations sur le concept

Il faut renvoyer les boules avec le plus de précision possible. Plus le niveau est élevé, plus les boules vont vite.

Des petits bonus et surprises viennent pimenter les parties. Restez sur vos gardes.

AVEC UN GRAND A

Le mode Aventure réserve quelques moments de pure bravoure. Voici les lieux incontournables où vous devrez réaliser vos exploits, à plusieurs autour de la console, bien sûr.

Le niveau Crashball est un régal de convivialité qui vous donnera du fil à retordre.

Le niveau Jungle Bash fait la part belle aux caisses explosives. Attention où vous mettez les pieds !

Les missiles volent bas dans le monde hostile du Pogo Panther.

Les ours polaires font de bons mulets. Il ne reste plus qu'à faire chuter vos adversaires hors de l'aire de jeu.

AVIS OUI, MAIS...

Ces nouvelles aventures de Crash ne manquent pas d'intérêt. Les petites séquences de jeu et leur convivialité offrent de beaux moments en Multijoueur. La réalisation n'est pas à tomber par terre, mais le principal intérêt de ce soft ne réside pas dans son esthétique générale. La rigolade est bien présente lorsque l'on joue à quatre, et c'est l'essentiel. On peut juste regretter un léger manque de variété dans les challenges qui ne permet pas à Crash Bash de rivaliser avec Mario Party, mais quelle poilade au final !

TOXIC

Les décors réservent parfois des difficultés inattendues. Ce niveau suspendu oscille de droite à gauche.

même des petits jeux apparaissent à mesure que l'on progresse dans les niveaux. Les décors changent et les difficultés nouvelles apparaissent. Le mode Tournoi, enfin, s'apparente au mode Combat à la différence près qu'il impose un nombre déterminé de tableaux pour départager les participants. Ainsi, il ne suffit plus de bien figurer dans une seule discipline, mais de réaliser des exploits dans les variantes d'un même concept de jeu.

AVIS OUI

A chaque Noël, Crash Bandicoot revient. Cette fois, ce n'est plus à un jeu de plates-formes que nous avons affaire, mais à un véritable titre multijoueurs. Un peu comme Mario Party, les épreuves sont diversifiées et rigolotes. Chacune demande une jouabilité différente, mais reste très instinctive. La convivialité est le maître-mot de ce titre. A l'inverse, le mode solo est lassant. Et ce n'est pas les boss de fin de monde qui vous sortiront de votre torpeur. Si vous aimez les soirées jeux vidéo entre amis, sautez sur Crash Bash.

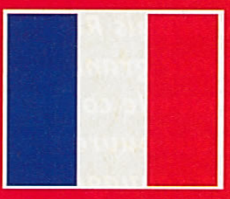
KAEL

Le mode Aventure demande une bonne concentration pour assurer une progression logique.

Une bonne stratégie s'impose pour ce genre de challenge. Prenez vos adversaires par surprise.

Les caisses doivent être lancées avec précision.

Les bons résultats sont obligatoires dans le mode Tournoi.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : UNIVERSAL
- Éditeur : SCEE
- MARIO PARTY-LIKE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : 1 BLOC
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : -

PRESENTATION 83%

Crash est un personnage bien singulier, son univers n'est pas en reste.

GRAPHISMES 83%

De belles couleurs bien vives et des détails croustillants.

ANIMATION 82%

Les mouvements ne sont pas importants, d'où leur traitement un peu léger.

MUSIQUE 86%

Les thèmes sont dynamiques et un peu déjantés. Déliiiire, quoi!

BRUITAGES 84%

Des bruits sympas qui agrémentent bien les parties.

DUREE DE VIE 83%

75 % pour le mode Solo. 90 % pour le Multijoueur.

JOUABILITE 85%

Les commandes ne répondent pas au doigt et à l'œil. Mais le minimum est là.

INTERET 84%

Une licence célèbre et un concept de jeu très sympathique pour la plus grande joie des amis réunis devant la télé.

Enfin, les jeux de caisses pointent le bout de leur capot sur Playstation 2... Il faut bien reconnaître que depuis Ridge Racer V en import, il ne s'est pas passé grand-chose sur quatre roues pour la nouvelle console de Sony. C'est donc Rage qui ouvre le bal avec un jeu de buggys plutôt sauvage.

Une petite cinématique présente la voiture que l'on vient de gagner.

Quelques passages stylés apportent leur lot de sensations.

L'épreuve cascade impose de réaliser des figures assez surréalistes.

WILD WILD RACING

Petite cinématique d'intro pêchue, sur fond de musique bien tapante... Menus austères pour un mode Course simple et un mode Championnat... On se la joue classique chez Rage... Seul le mode appelé Challenge sort de l'ordinaire. Il s'agit de débloquer de nouvelles voitures en réalisant des séries de trois épreuves. La première consiste à retrouver les lettres du nom de la voiture à découvrir. Lorsque le bolide est acquis, la deuxième épreuve s'apparente à un petit "car-football", il faut pousser un ballon avec sa caisse, pour gagner un moteur plus puissant. La troisième, appelée "Cascade", est d'enchaîner sauts et dérapages sur des parcours assez surprenants, pour tenter de débloquer la voiture suivante. Bien sûr, toutes ces épreuves se déroulent en temps limité, et sont incontournables si l'on veut s'imposer en Championnat.
Ce championnat se découpe en trois catégories: débutant, amateur et pro. La difficulté est évidemment progressive, pour un classement final aux points, après les trois, quatre ou cinq courses. Plus on avance, et plus les circuits deviennent techniques, riches en pièges, et bien fournis en raccourcis. Par contre, l'attitude des adversaires ne change pas, assez déconcertante.

Un jeu musclé

Il est quasiment impossible de mener une course de bout en bout, car les concurrents calquent leur course sur la nôtre. Plus on va vite, plus ils vont vite... Plus on se plante, plus ils se traînent. Par conséquent, c'est souvent dans les vingt dernières secondes qu'il est possible de doubler et de rester en tête. Pas très intéressant... De plus, ces adversaires n'ont qu'une idée en tête: cartonner. Ils n'hésitent pas à vous rentrer dedans, et bien peu de dépassements se font sans frottements. Heureusement, les voitures ne subissent aucun dégât.
La réalisation du jeu est presque une réussite. Le problème d'anti-alliasing relatif aux premiers jeux PS2 se fait nettement moins présent.

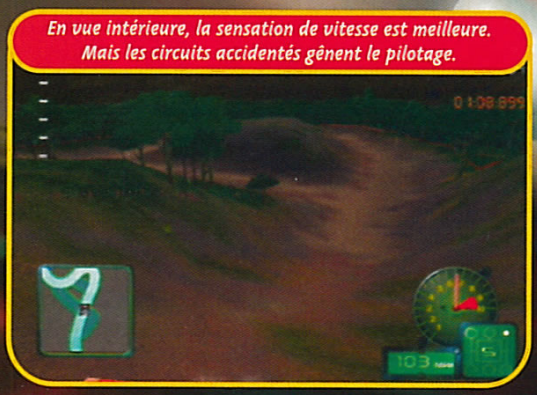
Quelques lacunes

Les caisses sont bien modélisées, les décors sont légèrement recherchés mais tristes, et on peut voir de beaux effets de lumière qui rendent les conditions météo assez réalistes.
Les circuits sont variés (terre, neige, bitume, boue...) et vraiment très longs: peu de tours se font en moins de trois minutes. Par contre, l'animation laisse un peu à désirer, mais si la sensation de vitesse reste bonne. Pad en main, on commence à s'habituer à l'accélérateur analogique, mais les tracés accidentés et glissants jouent parfois des tours au pilote. La caisse se barre souvent dans tous les sens, sans que l'on sache vraiment pourquoi. Bref, ce Wild Wild Racing possède de bons arguments, mais une foule de petits détails gênants diminuent le plaisir.

AVIS **NON, MAIS...**

Au début, le jeu m'a plu, mais ma joie n'a été que de courte durée. Le plus énervant, ce sont les concurrents, ils font n'importe quoi, et ne pensent qu'à une chose: vous mettre au tas... Les courses perdent énormément en intérêt. Du coup, je me suis rabattu sur le mode Challenge: amusant et surprenant, mais assez court. Bref, pas de quoi sauter au plafond... Le principal avantage de ce jeu, c'est qu'on a le temps d'aller se chercher une Kro dans le frigo entre chaque chargement...

ZANO



En vue intérieure, la sensation de vitesse est meilleure. Mais les circuits accidentés gênent le pilotage.

Les courses sur neige sont assez délicates. Les dépassements se terminent souvent par un carton.

Dans chaque virage, un petit coup de frein à main aide à mettre la voiture en dérapage.

Dans les parties bien bosselées, la voiture se met à sauter dans tous les sens.

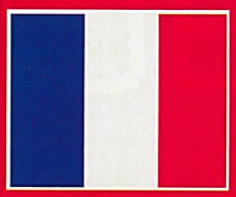
AUX FRONTIERES DU RÉEL

Le mode Challenge porte bien son nom. D'abord, il faut se livrer à une chasse à la lettre (et certaines sont vraiment bien planquées), puis il faut jouer au foot avec sa caisse, et pour finir, il faut se prendre pour l'homme qui tombe à pic. Enfin, pour couronner le tout, le chrono tourne toujours, et le niveau de difficulté augmente particulièrement vite.

Ici, il faut récupérer toutes les lettes du mot GRIFFON. Un bip sonore s'accélère lorsque l'on se rapproche de l'une d'entre elles.

Pour réussir cette épreuve, il faut franchir la ligne d'arrivée dans les temps, et avec le ballon.

L'épreuve Cascade porte très bien son nom. On fait des big sauts et on grimpe des pentes vertigineuses.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : RAGE
- Éditeur : SCEE
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEUR SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : —
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK 2
- Vibrations : FAIBLES

PRESENTATION 85%

Une bonne cinématique, qui met la pression d'entrée. Des menus simples.

GRAPHISMES 88%

Pas vilains mais un peu sombres. La PS2 n'est pas encore surmenée.

ANIMATION 82%

Décevante. Plusieurs voitures à l'écran entraînent des ralentissements.

MUSIQUE 85%

Un air de ressemblance avec celle des WipEout, énergique quoi.

BRUITAGES 82%

Corrects mais répétitifs et trop discrets.

DUREE DE VIE 86%

Pas mal de circuits, des caisses à débloquer, et un mode 2 joueurs.

JOUABILITE 82%

Un temps d'adaptation est nécessaire, mais la caisse reste toujours capricieuse.

INTERET 78%

De bonnes idées, et quelques qualités graphiques, mais dans l'ensemble, on ne prend pas vraiment son pied.

AVIS NON !

Ce jeu de course ne prend aucun risque et se contente de bien peu. La réalisation est froide et sans saveur, la jouabilité est celle d'un crapaud sur une autoroute. L'intérêt général de la partie est vraiment discutable tant les qualités de ce soft ne sautent pas aux yeux. Il est impossible de ranger ce WW Racing dans la catégorie arcade ou simulation, aucun de ces critères ne permet d'établir l'orientation générale du soft. Un très petit jeu qui n'a pas de véritable raison d'exister.

TOXIC

Gradius III & IV

Sorti en arcade et sur la plupart des ordinateurs du milieu des années 80, Gradius fait son grand retour sur PS2. Célèbre shoot'em up en son temps, Gradius fait-il toujours autant d'effet aujourd'hui? Ce n'est pas certain...

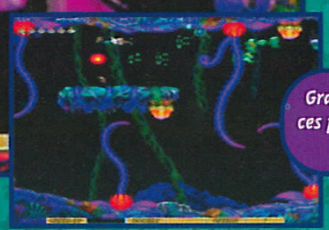
Pour ceux qui passent leur temps devant TF1 à regarder Lagaff et "Combien ça coûte" (ce mois-ci, on balance), il est bon d'expliquer les règles fondamentales du shoot'em up. Vous dirigez un vaisseau qui doit éliminer tout ce qui se présente. C'est compris? Parfait, vous êtes apte à jouer à Gradius. En son temps, 1985, Gradius avait été l'un des premiers shoot'em up à proposer une amélioration des armes embarquées. En récupérant différents gadgets au cours du jeu, votre armement devient plus performant: vitesse de déplacement décuplée, missiles, bombes, laser et bouclier protecteur sont de la partie. Si vous êtes abattu, vous perdez l'ensemble de vos armes et recommencez le jeu avec le tir le plus simple. Les niveaux proposés sont extrêmement courts, mais cependant infestés d'ennemis en tout genre. Il est grandement recommandé de ne pas perdre une seule fois avant d'arriver au boss de fin de niveau: lui faire face avec un tir très faible ne vous faciliterait certainement pas la tâche.

Gradius IV. Ce boss à trois têtes se transforme à plusieurs reprises au cours de l'affrontement.

Vilain pas bôôô!

Cette compilation de Gradius regroupe deux jeux: Gradius III, sorti en 1989, et Gradius IV, un épisode inédit. Gradius III n'est autre que le jeu original d'arcade: graphismes minables, effets spéciaux inexistants et difficulté ultra élevée. A oublier! Seul Gradius IV tire quelque peu son épingle du jeu. Les graphismes sont assez réussis et les effets spéciaux nombreux. Cependant, on est loin d'atteindre des sommets de performances en matière de graphismes et de plaisir de jeu. Une compilation à réserver aux fans du genre... et encore!

Gradius IV. Les graphismes sont améliorés.



Gradius IV. Méfiez-vous des tentacules de ces plantes bleues. Elles sont mortelles pour votre vaisseau... et vos nerfs!

AVIS NIET!

Gradius n'est vraiment pas le genre de jeu que je m'attendais à voir arriver un jour sur PS2. S'il avait fait partie d'une compilation de Konami, je l'aurais volontiers accepté. Mais là, dépenser 400 balles pour m'amuser cinq minutes avec deux shoot'em up, je dis NIET! Non seulement les capacités techniques de la console ne sont pas exploitées, mais en plus les jeux manquent cruellement de punch: on s'ennuie du début à la fin. Un produit à se faire éventuellement offrir ou à essayer chez votre revendeur.

NIIICO

RÉTRO

Parmi les deux jeux proposés dans cette compilation, on retrouve la version originale de Gradius III, sortie dans les salles d'arcade en 1989.
Autant les prévenir tout de suite, les images qu'ils verront ci-dessous peuvent choquer les possesseurs de Playstation 2.

Aucun effet de transparence ni autres effets spéciaux. Catastrophique!

Le boss de fin du premier niveau... sans ralentissement!

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: KONAMI
- Éditeur: KONAMI
- SHOOT THEM UP
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde: CARTE MÉM.
- Compatible: -

PRESENTATION 50%
Une séquence d'intro en images de synthèse. Peu d'options...

GRAPHISMES 65%
Dans l'ensemble assez mauvais. Seul Gradius IV est correct.

ANIMATION -%
Difficile de parler d'animation avec ses sprites en 2D.

MUSIQUE 40%
On frôle la caricature. Ce n'est pas terrible!

BRUITAGES 45%
Du même acabit que la musique: légers pour la PS2.

DUREE DE VIE 60%
La difficulté élevée des deux jeux en rebutera plus d'un.

JOUABILITE 85%
La prise en main est rapide: on tire à longueur de temps.

INTERET 75%

Cette compilation n'a guère d'intérêt, même si le genre est sous-représenté sur PS2.

Mille Miglia

Les vieilles caisses sont à la mode : après Electronic Arts et son Need For Speed Porsche 2000, c'est au tour de Sony de nous proposer une virée au volant des tacots de pépé. Au menu : vieilles routes, vieilles bagnoles, vieilles musiques... Du rétro, vous en voulez, en voilà...

AVIS NOM, MAIS...

Au premier abord, le pilotage peut paraître simple et intéressant. Mais on se rend rapidement compte que les routes étroites encombrées d'adversaires qui zigzaguent transforment la conduite en une belle prise de tête. Ensuite, c'est le manque de challenge qui démotive : une fois que l'on a gagné dans une catégorie, on a vraiment l'impression de recommencer à zéro. Même si le jeu est relativement joli et si les décors regorgent de détails, je vous conseille d'éviter ce titre. Et si le style rétro vous tente, préférez le NFS Porsche 2000.

ZANO

Les Mille Miglia se déroulaient autrefois sur les petites routes sinueuses d'Italie. Longue de 1 600 kilomètres, cette course mettait à mal les moteurs comme les pilotes. Quelques grands noms du sport automobile s'y sont illustrés (Fangio parmi d'autres) et les grandes marques de l'époque, Ferrari, BMW, Mercedes, Alfa ou Bugatti, ne manquaient jamais le rendez-vous... Le jeu regroupe ces bolides prestigieux et les classe en trois catégories suivant leur année de production : 1927-1930, 1931-1945, 1945-1956. Vous l'avez compris, nous avons affaire à de belles antiquités, 17 voitures au total.

Le jeu ne regorge pas vraiment de modes différents. Outre le 2-joueurs et le Time Attack, on peut juste choisir entre des courses Arcade et un championnat. Ce dernier peut se disputer dans les trois catégories de véhicules. Chacune se divise en trois manches de trois, cinq et sept courses. On compte dix tracés différents, mais les routes ne sont pas très variées. Comme elles sont étroites et sinueuses, les dépassements sont assez délicats. Bien se placer sur la grille de départ est vivement conseillé. Pour un championnat gagné, on débloque un véhicule et de nouveaux tracés dans le mode Arcade.

Une conduite spéciale

Les premiers tours de roue sont trompeurs. Les voitures semblent se manier assez facilement, mais sont survireuses. Allez ! Tout à fond, en dérapage, avec une légère pression sur le frein pour les virages serrés, peu nombreux par ailleurs. Le choix de la voiture est important, leurs performances étant TRÈs différentes. Il n'est pas rare d'être distancé sans avoir commis de grosse faute. Côté graphisme, la modélisation des caisses n'est pas très convaincante, certaines manquant vraiment de formes. Les décors sont plutôt riches en détail, mais paraissent parfois un peu brouillons. Bref, ce Mille Miglia n'est pas très exaltant, parce que trop répétitif. Davantage de voitures et une meilleure gestion des chocs auraient été très appréciables...

Les dépassements constituent la seule vraie difficulté. On peut tout perdre très rapidement.

La catégorie B compte quatre véhicules. Les performances sont en hausse, et on commence à avoir quelques bonnes sensations de vitesse.

La Ferrari se gagne ; elle fait partie des véhicules les plus performants du jeu.

Les voitures d'après-guerre commencent à afficher quelques rondeurs. Elles sont plus vives, mais les performances restent décevantes.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : –
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KUNG FU
- Éditeur : SCI
- COURSE DE TACOTS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 78%
Jolie cinématique d'intro, menus tristes et chargements fréquents.

GRAPHISMES 85%
Pas vilains. Certains décors et voitures ne sont pas très réussis.

ANIMATION 87%
Le décor défile bien, mais il y a pas mal de clipping.

MUSIQUE 82%
Adaptée : un poil vieillotte, façon "James Bond" d'antan.

BRUITAGES 72%
Moteurs, crissements de pneus et tôle froissée, et c'est tout.

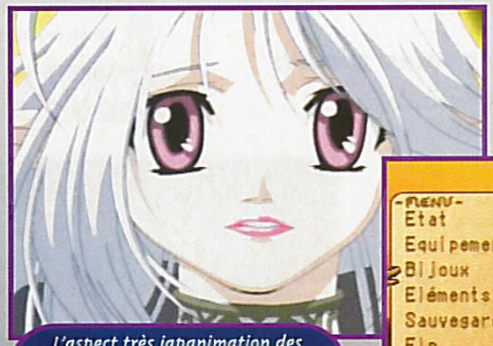
DUREE DE VIE 88%
Neuf championnats, un mode Arcade, et un Multijoueur...

JOUABILITE 80%
La conduite des autos demande un temps d'adaptation.

INTERET 79%
La conduite des tacots est délicate, dommage car ce titre contient de bonnes choses.

ETERNAL EYES

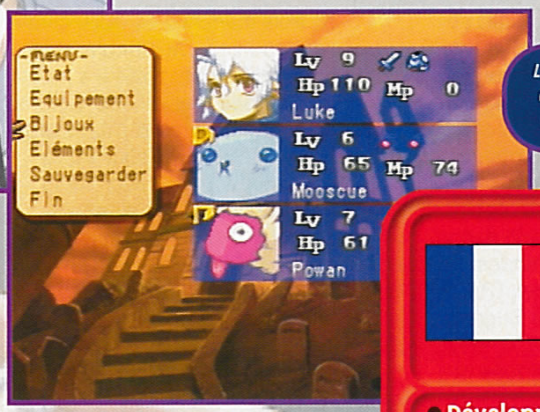
Au premier abord, on se demande de quelle la nature est ce titre vendu à prix cassé. Il s'agit en fait d'un simple RPG-Tactic à l'ancienne, sorti il y a bien longtemps au Japon.



L'aspect très japanimation des personnages plaira aux amateurs (pas dégueu', la petite elfe !).

Comme d'habitude, vous vous retrouvez dans la peau d'un héros chargé de sauver le monde de la destruction. L'univers est du style médiéval-fantastique gnan-gnan, avec des personnages très jeunes. Ceux-ci seront donc équipés d'armes blanches et d'armures en tout genre. Naturellement, les items défensifs et offensifs font partie des bagages. Dans la partie combat stratégique, votre aventurier va avoir besoin de renforts face aux escouades ennemis. Vous allez donc créer et faire évoluer pour l'occasion des créatures du genre Pokémon. Ces monstres savent lancer des sorts et portent des objets magiques augmentant leurs capacités. Ici, les batailles se décomposent en tours. Vos actions consistent à déplacer vos créatures sur des cases et à attaquer si la portée des armes ou des magies est suffisante.

Bien sûr, il est possible d'effectuer des manœuvres d'encerclement, de repli, de protection, etc. Côté RPG, le perso et les créatures gagnent des points d'expérience et de l'argent après chaque victoire. Quand un ennemi meurt, il laisse un coffre contenant un trésor. Celui-ci est récupérable en cours de bataille ou à la fin.
Vous récolterez également des gemmes qui servent à doper vos créatures, à en créer de nouvelles et même à piéger l'arène de combat. Pour conclure, on note que le retour au village pour s'approvisionner, la sauvegarde et l'évolution des créatures peuvent se faire après chaque petite bataille.



Le passage en revue des troupes se fait avant la bataille.

Les ennemis ont l'air aussi impressionnant que vos alliés.

Bienvenue à l'unique boutique du village : la Wywerne Maligne.

La cerise sur le gâteau du ridicule : un boss pingouin.

AVIS NON, MAIS...

La jaquette n'indiquant pas la nature de ce jeu, je me suis retrouvé avec surprise devant un vieux RPG-tactic. Mais le système en lui-même semble loin d'être démodé, contrairement au graphisme. Je regrette surtout que les magies soient aussi moches. De plus, l'ensemble manque singulièrement de punch à cause de la pauvreté des musiques et des bruitages, ainsi que du manque de détails des persos et des décors. Néanmoins, ce titre semble idéal pour s'initier au genre.

ARIOCH

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SUNSOFT
- Éditeur : SUNSOFT
- RPG-TACTIC
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : 1 BLOC
- Compatible : PAD ANALOG.

PRESENTATION 82%
Une japanime. De beaux dessins illustrent le scénario.

GRAPHISMES 80%
Bien colorés. Décors 3D vides et persos 2D trop pixélisés.

ANIMATION -%
On ne peut pas parler d'animation sur des sprites 2D.

MUSIQUE 80%
Elle existe sans se faire remarquer.

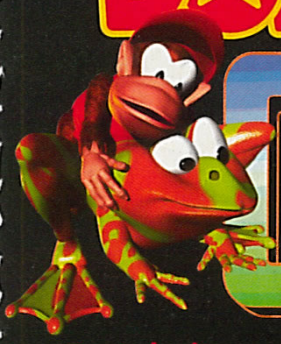
BRUITAGES 81%
Correctes et très classiques.

DUREE DE VIE 86%
L'aventure est plutôt longue.

JOUABILITE 88%
Aucune difficulté. Des menus clairs et des combats faciles.

INTERET 80%
Ce vieux RPG-tactic japonais s'adresse exclusivement aux débutants dans le genre.

DONKEY KONG COUNTRY®



Tout droit venu de la Snes, ce Donkey Kong est l'adaptation la plus fidèle dont on pouvait rêver sur GBC. Rare aime Nintendo, et nous le prouve une fois de plus...

Dans Donkey Kong Country, vous êtes amené à contrôler alternativement et selon vos goûts, les deux représentants de la famille Kong: Donkey, superstar qui allie force et puissance, et Diddy, agile et rapide comme tous ses congénères chimpanzés. L'aventure commence le lendemain du vol de votre stock de bananes. Pendant votre nuit de sommeil, des bébêtes venues de nulle part ont investi votre île et se sont emparées de votre précieux trésor. N'écoutant que votre cœur et votre estomac, vous décidez de partir les récupérer. C'est donc six mondes découpés en une dizaine de niveaux que vous devrez traverser. Explorer la jungle Kongo et pénétrer dans des mines désaffectées, telles seront les épreuves qu'il faudra traverser avant d'aller affronter le terrible boss du Gang-Planche, responsable de tous vos maux.

Conversion parfaite

DKC sur Gameboy est vraiment très proche de la version Super Nintendo. Les décors, mêmes s'ils ne disposent pas d'une animation riche, sont tout de même ultra détaillés. Contrairement au jeu sur 16 bits, les deux héros ne peuvent pas être présents en même temps à l'écran, mais il est quand même possible de changer de perso à chaque fois que vous le désirez. Les animaux sont de la partie. Vous pouvez utiliser les facultés de ces montures pour accéder à certains passages (la grenouille pour sauter haut, le rhino pour défoncer les murs...). Les niveaux bonus reviennent également. Ils vous permettront de récolter bananes et vies supplémentaires. Durant votre périple, vous serez amené, comme sur Snes, à quitter la plate-forme. Durant quelques niveaux, vous prendrez les commandes de chariots lancés dans des courses à 100 à l'heure, ou encore vous plongerez dans un monde sous-marin où la fuite sera votre meilleure alliée. Avec un titre de cet acabit, votre Gameboy va rapidement reprendre des couleurs.

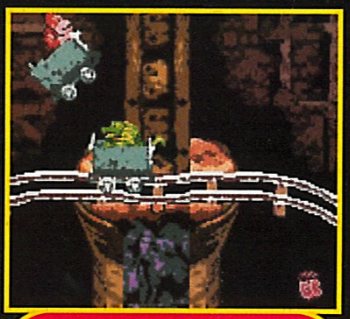
La collecte de bananes est votre objectif premier. A chaque fois que vous en aurez 100, vous gagnerez une vie.

AVIS OUI !

J'avais adoré le premier volet de la trilogie Donkey Kong Country sur Super Nintendo. Malheureusement, je n'ai pas pu le terminer. Grâce à ce "cadeau" de Rare, je vais pouvoir le reprendre. Cette version Gameboy est identique à celle de la 16 bits Nintendo. Les graphismes sont diversifiés et l'effet 3D donné aux personnages se révèle saisissant. Difficile de croire que la petite portable n'a que 8 bits dans le ventre. Ceux que les Pokémon écœurent seront comblés. Ils pourront nourrir leur bécane avec l'un des meilleurs jeux que la GB ait porté...

KAEL

Les personnages disposent d'une excellente animation. Le gorille est très expressif, même sur un si petit écran.



Le passage dans les mines est vraiment très fun. Il demande beaucoup d'attention et de réflexes.

Le rhinocéros est l'animal le plus puissant du jeu. Il galope, se déplace très vite et peut découvrir les passages secrets.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: RARE
- Editeur: NINTENDO
- PLATES-FORMES
- 1-2 JOUEURS
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: IMPRIMANTE

PRESENTATION 82%
Rien de particulier. Les menus sont simples mais très clairs.

GRAPHISMES 94%
Magnifiques. Le rendu 3D en fait le plus beau jeu sur GB.

ANIMATION 90%
Fluide. La démarche des persos est identique à la version Snes.

MUSIQUE 89%
Très pêchue. Les thèmes sont des classiques de l'univers Donkey.

BRUITAGES 50%
A peine audibles et plutôt banals.

DUREE DE VIE 90%
Long et difficile. Comptez un bon moment pour le finir.

JOUABILITE 90%
Très agréable. Avec 2 boutons seulement, c'est normal...

INTERET 95%
Le meilleur jeu de plates-formes sur GBC, une conversion fidèle... Bref, le top du top!

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Dave Mirra avait déjà fait une apparition remarquée sur Playstation. Voici la version Dreamcast de ce jeu où les BMX n'arrêtent pas de décoller et de régaler la galerie.

L'introduction du jeu place la barre très haut pour tous ceux qui rêvent d'acrobaties sur BMX. Avant de vous lancer dans les différents modes de jeu, vous devez choisir un champion parmi la crème de la discipline. Ensuite à vous de sélectionner la monture et la tenue de votre acrobate du deux-roues. Le mode Proquest vous propose de participer à de petites figures imposées. Il faudra réaliser les bons enchaînements dans les différents décors proposés. De bons résultats vous permettent d'accéder à une difficulté supérieure, le but final étant de passer tous les degrés de difficulté dans l'ensemble des niveaux proposés.

On s'envoie en l'air !

Une épreuve en temps limité, appelé Session, réclame de la précision et une bonne maîtrise. Vous devez réaliser des figures auxquelles sont attribués des points. Il faut réaliser le plus de points possible pour remporter ce challenge. Un mode Entraînement facilite la prise en main. Une liste exhaustive des figures et des manipulations vous est proposée dans ce mode afin d'appréhender toutes les finesses de ce Dave Mirra Freestyle. Le mode 2 joueurs propose toute une série de petits duels dans lesquels les challenges varient. Ces affrontements amicaux peuvent s'effectuer autour de la plus belle figure à réaliser ou sur la hauteur atteinte lors d'un saut. Les variantes proposent un panel complet de petits duels conviviaux.

Utilisez les tremplins naturels pour atteindre des hauteurs extraordinaires.

Le saut au-dessus du train demande un bon timing. Soignez votre course d'élan.

Vous devez réaliser des figures toutes plus impressionnantes les unes que les autres.

Le mode Proquest vous demande beaucoup de rythme et de régularité. Passez les épreuves pour progresser.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : Z-AXIS
- Éditeur : ACCLAIM
- VÉLO FREESTYLE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -

AVIS OUI !

Beaucoup de fraîcheur avec ce Dave Mirra Freestyle BMX ! Les figures et les acrobaties peuvent être réalisées en un tour de main, et les différentes compétitions proposent un challenge progressif bien senti. Dreamcast oblige, la réalisation est plus aboutie que dans la version PS. Les couleurs sont un peu fades, mais les détails tapent à l'œil. La prise en main demande très peu de temps d'adaptation. Le fun est bien présent et les fans de BMX en auront pour leur argent.

TOXIC

PRESENTATION	Des images particulièrement spectaculaires.	88%
GRAPHISMES	Les couleurs sont un peu fades, mais les détails sont précis.	88%
ANIMATION	Les mouvements et les figures s'enchaînent parfaitement.	88%
MUSIQUE	Les musiques sont originales. L'ambiance est groove.	90%
BRUITAGES	Le crissement des pneus et le bruit des chaînes rendent bien.	80%
DUREE DE VIE	Le mode 2 joueurs est un régal de convivialité.	90%
JOUABILITE	La prise en main est évidente. Les figures se font sans problème.	85%

INTERET 87%

Des sensations de vent dans les cheveux et une jouabilité bien étudiée... Bref, un titre fun.

addon
Vos nouveaux loisirs!

JEUX VIDÉO - DVD - NEUF ET D'OCCASION
IMBATTABLE !

LA TOTALE ADDON*
1790F*

+ 1 jeu neuf parmi sélection

- 2 manettes officielles Dreamcast
- le Visual Memory pour sauvegarder vos meilleurs scores
- 1 CD de démos jouables

2 jeux PlayStation achetés = 1 jeux offert*

1 jeu offert pour l'achat d'une PS One*

790F

La sélection Addon

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 | DRIVER 2 | SPYRO 3 | ZELDA | ALIEN LA RÉSURRECTION | SSX | TEKKEN TAG

addon
Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Centre Commercial Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
73000 Chambéry
Tél. 04 79 60 40 73

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

SAINT-ÉTIENNE
2, rue Michel-Rondet
42000 Saint-Étienne

TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN-TOURVILLE
Centre Commercial Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

POUR ÊTRE LEADER DANS VOTRE PROJET MULTIMÉDIA (JEU VIDÉO, PC, DVD), CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 25 48 48

GROUPE COMPOSER TOULOUSE RCS 320 052 000 20
Toutes les marques citées sont déposées. Photos non contractuelles.
Sous réserve d'erreurs typographiques et de disponibilité des stocks.
Voir modalités en magasin. Offre valable jusqu'au 15/07/2001.

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S
ESPACE 3 GAME'S

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR . (BLEU, JAUNE, ROUGE, VERT, VIOLET, VIOLET TRANSPARENT)	499 F
ACTION REPLAY PROFESSIONNEL INCLUS 2000 CODES POKEMON	229 F
PACK: ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
PACK: ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OU PO)	149 F
PACK: ALIM + MINI LIGHT + SAC + LINK + ADAPTATEUR ALUME-CIGARE (CO OU PO)	99 F
CABLE LINK (CO OU PO)	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F
MINI LIGHT (CO OU PO)	39 F
SMART COM (CO OU PO)	249 F

24 HEURES DU MANS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
720° SKATE BOARDING (CO)	149 F
ALICE AU PAYS DES MERVEILLES (CO)	249 F
ALERTE AUX MARTIENS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
ALERTE AUX MARTIENS 2 REVANCHE (CO)	229 F
ALLADIN (CO)	229 F
ARMY MEN (CO)	249 F
ASTERIX 3 +APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
ASTERIX ET OBELIX CONTRE CESAR (CO)	229 F
AUSTIN POWER 1 (CO)	199 F
AUSTIN POWER 2 (CO)	199 F
AZURE DERAMS (CO)	199 F
BATTLETANK (CO)	229 F
BREAK OUT (CO)	129 F
BUG'S ET LOLA +APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	199 F
BUG'S LIFE (CO)	199 F
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F
CASPER (CO)	199 F
CAT WOMAN (CO)	199 F
CENTIPEDE (CO)	129 F
COLLECTION VOL:2 à L'UNITE	229 F
DEFENDER+JOUST (CO)	169 F
DINOSAURE (CO)	229 F
DONALD (CO)	229 F
DONKEY KONG COUNTRY (CO)	249 F
DRIVER+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
DROP ZONE (CO)	149 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (CO)	229 F
FOUS DU VOLANT+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
GAUNTLET LEGEND (CO)	199 F
GUY ROUX 2000 (CO)	229 F
HEROES OF MIGHT & MAGIC (CO)	229 F
ISS 2000 MILLENIUM (CO)	229 F
JEREMY McGRATHS CROSS 00	199 F
JOHN MADDEN 2000 (CO)	199 F
KLUSTAR (CO)	169 F
KNOCK OUT KINGS 2000 (CO)	229 F
LA BELLE LA BETE (CO)	229 F
LES RAZMOKETS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
LOONEY TUNES+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
LUCKY LUKE+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
LUCKY LUKE TRAIN DESPERADOS (CO)	229 F
MAGICAL TETRIS (CO)	199 F
MARIO GOLF (CO)	199 F
MICKEY RACING (CO)	249 F
MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	199 F
MISSION DES SCHTROUMPFS (CO)	229 F
MTV SPORT (CO)	199 F
NASCAR 2000 (CO)	199 F
NHL 2000 (CO)	229 F
OBELIX+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
PERFECT DARK (CO)	249 F
POKEMON BLEU	229 F
POKEMON JAUNE	229 F
POKEMON PINBALL	249 F
POKEMON TRADING CARD (CO)	199 F
PUZZLE D (CO)	199 F
READY 2RUMBLE BOXING (CO)	199 F
ROLAND GARROS 2000 (CO)	169 F
ROUTE D'ELDORADO (CO)	229 F
SCHTROUMPFS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
SPY HUNTER+MOON PATROL (CO)	169 F
STAR WARS RACER (CO)	199 F
TELEFOOT SOCCER (CO)	229 F
TIGER WOODS PGA 2000 (CO)	229 F
TITI ET GROS MINET+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	199 F
TITI TOUR DU MONDE EN 80 CHATS (CO)	229 F
TITUS THE FOX (CO)	199 F
TONIC TROUBBLE (CO)	199 F
TRACK'N FIELD DECATHLON (CO)	229 F
TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
V RALLY+APPAREIL JETABLE (CO)	229 F
WINNIE L'OURSON (CO)	229 F
WINTER GAMES(CO)	169 F
YANNICK NOAH TENNIS 2000 (CO)	229 F

POKEMON

NEW

POKEMON PIKACHU	149 F
SACOCHE POKEMON POUR GAME BOY (G.M)	129 F
SACOCHE POKEMON POUR GAME BOY (M.M)	99 F
SACOCHE POKEMON POUR GAME BOY (RM)	69 F
K7 VIDEO POKEMON VOL: 1 à 6 L'UNITE	99 F
DVD POKEMON VOL: 1 à 6 L'UNITE	199 F

LES JEUX DE CARTES POKEMON

LE STARTER (MINIMUM PAR 3) L'UNITE	75 F
LE DECKS (MINIMUN PAR 3) L'UNITE	75 F
LE BOOSTER (MINIMUM PAR 5) L'UNITE	25 F
LE BOOSTER JUNGLE (MINIMUM PAR 5) L'UNITE	25 F
LE STARTER JUNGLE (MINIMUM PAR 3) L'UNITE	75 F
CLASSEUR POKEMON (GRAND MODELE)	99 F
CLASSEUR POKEMON (PETIT MODELE)	69 F
ETUI + 60 POCHETTES PLASTIQUES	75 F
BOITE DE RANGEMENT	30 F

PELUCHES POKEMON

PELUCHE POKEMON	79 F
PELUCHE DE LUXE POKEMON	149 F
MINI PELUCHE POKEMON	79 F

MONTRES POKEMON

REF: 19256, REF: 19622	69 F
REF: 19679, REF: 19624, REF: 19955, REF: 19850	99 F
REF: 19623	89 F
REVEIL PIKACHU	99 F
PENDULE AVEC BALANCIERS POKEMON	199 F
HORLOGE POKEMON	149 F

AUTRE

PORTE-CLES LUMINEUX	59 F
PORTE-CLE PARLANT	69 F
TIRELIRE POKEMON	169 F
MONOPOLY POKEMON	449 F
YAHTZEE POKEMON	99 F
POKEMON COMBAT DE PIECES	79 F
POKEMON MAITRE DRESSEUR	299 F
SUPER BALLES REBONDISSANTES	25 F

CATALOGUE COMPLET SUR SIMPLE DEMANDE AU
TEL: 03.20.90.72.22 OU 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23

PC

AGE OF EMPIRE 2	349 F
AGE OF EMPIRE CONQUEROR ADD ON	279 F
C&C RED ALERT 2	369 F
CRIMSON SKIES	349 F
DEUS X	349 F
DIABLO 2	349 F
F1 MANAGER 2000	299 F
F1 WORLD GP SAISON 2000	299 F
FIFA 2001	299 F
JOHN MADDEN NFL 2001	299 F
LA LEGENDE DU PROPHETE ET DE L'ASSASSIN	329 F
L'ENTRAINEUR 00/01	329 F
LES SIMS	329 F
LES SIMS ADD ON	169 F
MIDTOWN MADNESS 2	299 F
NBA 2001	299 F
NHL 2001	299 F
RESIDENT EVIL NEMESIS	329 F
ROLLER COASTER GOLD EDITION	349 F
RUGBY 2001	299 F
STAR PEACE	269 F
STARTOPIA	329 F
SUDDEN STRIKE	349 F
THANDOR	329 F
TIGER PGA TOUR 2001	299 F
TOMBRAIDER 5	299 F

PROMO PC

BALDUR'S GATE WHITE	99 F
BALDUR'S GATE 2	369 F
BREAK OUT	99 F
FROGGER 2	199 F
GALADA	99 F
KOL 2000 CIVILISATION 2	99 F
KOL 2000 DELTA FORCE	99 F
KOL 2000 REBEL ASSAUT+DARK+XWING	99 F
KOL 2000 SAM+DOTT+OUTLAW	99 F
KOL 2000 SETTLERS 3	99 F
KOL 2000 SW EPISODE 1 RACER	99 F
KOL TIGNES SNOW WAVE	99 F
KOL X WING ALLIANCE	99 F
MAITRE OLYMPIA -2E	299 F
PACMAN	199 F
RAINBOW SIX GOLD PACK	149 F
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR	199 F
RAINBOW SIX URBAN OPERATION	129 F
TLJ+DARK EARTH	199 F
TOUCHE COULE 2	199 F

2 JEUX ACHETES HORS PROMOS = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

LISTE SUR DEMANDE POUR
SATURN, 3 DO, NEO GEO CD, NEO GEO POCKET,
SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, DVD.

NINTENDO 64

NEW **NINTENDO 64 SERIE LIMITEE PIKACHU 799 F**
NINTENDO 64 COULEUR
NINTENDO 64+F1 WORLD G.P

ACTION REPLAY PRO	399 F	RALLONGE MANETTE	49 F	MEMORY CARD 4X	129 F	EXTENSION DE MEMOIRE	199 F
FORCE PACK VIBREUR	99 F	MANETTE	199 F	MANETTE+FORCE PACK	149 F	TRANSFER PAK	129 F
VOLANT+PEDALIER	269 F	MEMORY CARD	49 F	GAME BOOSTER	349 F		

JEUX NEUFS EUROPEENS

BATMAN RETURN OF THE JOKER	399 F	DAFFY DUCK	349 F	ISS 2000	399 F	NBA PRO 2000 IN THE ZONE	399 F	TOM ET JERRY	399 F
BLUES BROTHER 2000	369 F	DIDDY KONG RACING	299 F	JET FORCE GEMINI	399 F	POKEMON SNAP	449 F	TONIC TROUBLE	199 F
BUST A MOVE 2	249 F	DONKEY KONG 64	299 F	KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	POKEMON STADIUM +TRANSFER PAK	469 F	TRACK'N FIELD GAMES	399 F
CASTLEVANIA 3D	299 F	DONALD	399 F	LODE RUNNER	249 F	PERFECT DARK	399 F	TUROK 2	299 F
CYBER TIGER	399 F	DUKE NUKEM ZERO HOUR	299 F	MARIO GOLF	399 F	RAZMOKETS A PARIS	399 F	TUROK RAGE WARS	399 F
		EARTHWORM JIM 3D	299 F	MARIO PARTY 2	399 F	RIDGE RACER 64	349 F	WCW MAYHEM	299 F
		F1 RACING 99	399 F	MARIO TENNIS	399 F	ROCKET	299 F	WETRIX	249 F
		F1 WORLD GRAND PRIX 2	299 F	MICKEY'S SPEED WAY	499 F	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F	WWF ATITTUDE	299 F
		F-ZERO X	299 F	MICRO MACHINE TURBO	249 F	SUPER MARIO KART	249 F	WWF WARZONE	299 F
		HERCULES	369 F	NBA JAM 99	349 F	TARZAN	349 F	ZELDA	349 F
		JAMES BOND LE MONDE NE SUFFIT PAS	399 F	NBA JAM 2000	399 F	TARZAN+MAGICAL TETRIS	399 F	ZELDA MASK	499 F

PROMO N64

BEETLEMANIA RACER	169 F	EXTREME G	149 F	FORSAKEN	199 F	MK MYTHOLOGIES	149 F	ROBOTRON X	99 F
BOMBERMAN HEROES	199 F	EXTREME G2	199 F	GEX 64	99 F	NBA LIVE 99	129 F	TETRISPHERE	199 F
CHOPPER ATTACK	99 F	F1 POLE POSITION	199 F	GOEMON MYSTICAL NINJA	299 F	QUAKE	99 F	V-RALLY 99	199 F
DOOM	129 F	F1 WORLD G.P	249 F	HOT WHEELS TURBO	299 F	NHL BREAKWAY 99	199 F		

PLAYSTATION 2

AQUA AQUA WATRIX 2	299 F	GRADUIS 3&4	N.C.	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	449 F	THEME PARK WORLD	N.C.
COOL POOD	N.C.	H 30 SURFING	N.C.	RIDGE RACER V	399 F	TIMESPLITTERS	449 F
DEAD OR ALIVE 2 : HARDCORE	N.C.	ISS	429 F	SILENT SCOPE 2	429 F	TO GEAR DAREDEVIL	N.C.
DISNEY'S DINOSAUR	N.C.	JOHN MADDEN NFL 2001	449 F	SMUGGLERS FUN	399 F	TRACK AND FIELD	429 F
ETERNAL RING	N.C.	KESSEN	N.C.	SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	449 F	TYPE S	N.C.
EVERGRACE	N.C.	MIDNIGHT CLUB	399 F	STREET FIGHTER Ex3	N.C.	WILD WILD RACING	399 F
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	N.C.	NBA 2001	N.C.	STUNT GP	N.C.	X SQUAD	N.C.
F1 WORLD GRAND PRIX	N.C.	NHL 2001	449 F	SUMMONER	N.C.		
F1 WORLD RACING CHAMPIONSHIP	N.C.	ORPHEN	399 F	SUPER BUST A MOVE	299 F		
FANTAVISIO	399 F	PRO RC REVENGE	349 F	SWING AWAY GOLF	N.C.		
FIFA 2001	449 F	RAYMAN REVOLUTION	429 F	TEKKEN TAG TOURNAMENT	399 F		

PLAYSTATION II
+ 1 MANETTE
+ 100 F DE BON D'ACHAT*
2990 FRS
* 1 BONS D'ACHATS DE 50F NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 500F (HORS CONSOLE)

MEUBLE DE RANGEMENT	199 F
CARTE MEMOIRE	299 F
MANETTE	199 F
VOLANT MC 2	499 F
TELECOMMANDE DVD	99 F
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD (magnétoscope; télévision.)	199 F

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S
ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

NEW

PS ONE
+ 100 F de bon d'achat
PRECOMMANDER DES MAINTENANT **790 F**
UN CADEAU VOUS SERA OFFERT.
(2 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))

VOLANT+PEDALIER MAD CATZ DUAL FORCE	269 F
VOLANT + PEDALIER MAD CATZ LICENCIE SONY	199 F
VOLANT + PEDALIER act labs + C.PSX	599 F
VOLANT + PEDALIER MC 2	499 F
SIEGE BACQUET	799 F
ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F
2 MANETTES SANS FILS	199 F
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	349 F

ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	169 F
MANETTE TURBO	49 F
MANETTE DUAL SHOCK	199 F
MANETTE ANALOGIQUE	99 F
VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F
RALLONGE MANETTE	49 F
PACK DE VIBRATION	99 F
CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	49 F
CARTE MEMOIRE 30 BLOCS	59 F
CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	149 F

PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	99 F
PRISE PERITEL RGB	49 F
V.G.A BOX	499 F
VIRTUAL GUN	249 F
CABLE DE LIAISON	99 F
GAME BOOSTER	399 F
COQUE PSX COULEUR (SERIE: 5000 A 9000)	99 F
SKATESTATION	499 F
MOTOBIKE	299 F
MEUBLE BOIS + TIROIR	169 F
VOLANT DOUBLE FORCE	199 F

JEUX NEUFS EUROPEENS

ACTION MAN	199 F
ALIEN RESSURECTION	369 F
BALLISTIC	99 F
BEACH VOLLEY CLUB	199 F
BEETMANIA+DJ CONTROLLER PAD	399 F
BLADE	299 F
BLOOD LINES	249 F
BRUNSWICK PRO BOWLING 2	299 F
BUGS BUNNY & TAZMANIA	299 F
CAESAR PALACE 2000	299 F
CAPCOM GENERATION	199 F
CHASE THE EXPRESS	299 F
COLIN McRAE RALLY 2	299 F
COOL BOARDERS 4	299 F
CRASH BASH	299 F
DE SANG FROID	349 F
DESTRUCTION DERBY RAW	299 F
DIE HARD TRILOGY 2	369 F
DINO CRISIS+RESIDENT EVIL 2	369 F
DINO CRISIS 2	369 F
DISNEY'S ALLADIN	299 F
DRIVER 2	299 F
ERGHEIZ	299 F
F1 CHAMPIONS HIP 2000EA	349 F
F1 WORLD GRAND PRIX	249 F
FIFA 2001	369 F
FIGHTING FORCE 2	359 F
GAUNTLET LEGEND	299 F
GRIND SESSION	299 F
GERRY LOPEZ SURF RIDERS2	199 F
GUNGAGE	199 F
HUGO 2	299 F
ISS PRO EVOLUTION	369 F
INFESTATION	219 F
JAMES BOND LE MONDE NE SUFFIT PAS	349 F
JOHN MADDEN 2001	349 F
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	269 F
KO KING 2001	349 F
KOUDELKA	299 F
LA PETITE SIRENE 2	299 F
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	249 F
LEGEND OF LEGAIA	199 F
LEGO ROCK RAIDERS	199 F
LEGO RACERS	199 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299 F
LE MONDE DES BLEUS 2	299 F
LEGEND OF DRAGON	369 F
LNF 2000/01	299 F
LOUVRE: ULTIME MALEDICTION	299 F
MEDAL OF HONOR 2 RESISTANCE	369 F
MEDIEVIL 2	199 F
MOTO RACER WORLD TOUR	299 F
MIKE TYSON	299 F
MISS PAC MAN	299 F
MUMMY	299 F
NASCAR 2000	299 F
NBA 2001	369 F
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	369 F
NFL EXTREME	199 F
NHL 2001	349 F
NHL PRO 2000	369 F
NIGHTMARE CREATURE 2	299 F
PARASITE EVE 2	299 F
PARIS MARSEILLE RACING	199 F
POOL ACADEMY	219 F
PREMIER MANAGER 98	199 F
RAILROAD TYCOON 2	299 F
RAYMAN 2	299 F
RAZMOKETS A PARIS	299 F
READY TO RUMBLE 2	299 F
RESIDENT EVIL 3	369 F
REVOLT 2	299 F
ROADSTERS	199 F
ROCK THE RINK	369 F
RONIN BLADE	299 F
SAGA FRONTIER 2	369 F
SCHTROUMPFS RACING	299 F
SHADOW MAN	299 F
SPIN JAM	199 F
SPYRO3	299 F
STAR WARS DEMOLITION	299 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2	269 F
STRIDER	299 F
SYDNEY 2000	329 F
SYPHON FILTER 2	299 F
TEAM BODDIES	299 F
TIGER PGA TOUR 2001	349 F
TINY TANK	299 F
TOCA WORLD TOURING CARS	299 F
TOMB RAIDER 1 + 2	249 F
TOMB RAIDER 4	249 F
TOMB RAIDER 5	299 F
TONY HAWK PRO SKATER 2	299 F
TOONESTEIN LE CHATEAU	299 F
TOSHIDEN 4	299 F
TRACK'N FIELD 2	369 F
UEFA 2000	369 F
URBAN CHAOS	369 F
VAMPIRE HUNTER D	369 F
VANISHING POINT	299 F
VICTORY BOXING 3	349 F
WAR OF THE WORLD	349 F
WCW BACK STAGE ASSAULT	349 F
WORLD MAGICAL RACING	349 F
WILD ARMS	249 F
WWF SMACK DOWN 2	299 F
X-MEN MUTANT ACADEMY	199 F

PROMO PSX

ARMORINES	169 F
ASTERIX	169 F
AZTEQUE	199 F
BATTLE SPORT	79 F
BEST OF ABE ODYSSE	99 F
CASTROL HONDA SUPERBIKE	99 F
C.C. ALERTE ROUGE	99 F
CENTIPEDE	169 F
COLIN McRAE RALLY	169 F
CROC 1 CLASSIC	99 F
COUPE DU MONDE 98	99 F
DIE HARD 1 CLASSIC	99 F
DINO CRISIS	169 F
ETERNEL EYES	199 F
FIFA 98	99 F
FIFA 99	169 F
FINAL FANTASY VII	149 F
FINAL FANTASY VIII	149 F
FORMULA ONE 97	149 F
FORMULA ONE 98	149 F
FORMULA ONE 99	149 F
FORSAKEN	99 F
G-POLICE	99 F
GRAN TURISMO	149 F
GRAN TURISMO 2	169 F
GRID RUN	99 F
HERCULE	149 F
IRON BLOOD	99 F
ISS PRO	149 F
JONAH LOMU RUGBY	199 F
LES 24 HEURES DU MANS	99 F
LES FOUS DU VOLANTS	169 F
LES SCHTROUMPFS	169 F
LUCKY LUCKE	169 F
MAGIC CARPET	99 F
MEDAL OF HONOR	169 F
MEDIEVIL	149 F
MICKEY	149 F
MONACO G.P 2	99 F
MOTO RACER	149 F
MOTO RACER 2	169 F
MULAN	99 F
MUPPET MONSTER ADVENTURE	199 F
NASCAR 99	99 F
NBA LIVE 99	129 F
NEED FOR SPEED 4	169 F
PITFALL 3D	99 F
POPULOUS A L'AUBE DE LA CREATION	99 F
RIDGE RACER 4	149 F
RESIDENT EVIL BUDGET	99 F
REVOLUTION X	79 F
ROCK'N ROLL RACING 2	99 F
SILENT HILL	169 F
SPEED FREAKS	99 F
SPYRO	149 F
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	169 F
STREET SKATER CLASSIC	99 F
TAIL CONCERTO	149 F
TARZAN	169 F
TOCA TOURING CAR 2	169 F
TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE	199 F
TOMB RAIDER CLASSIC	99 F
TOMORROW NEVER DIES	169 F
TOY STORY 2	169 F
TUNEL B1	99 F
ULTIMATE FIGHTING CHAMP	199 F
V-RALLY	99 F
V-RALLY 2	169 F

DREAMCAST

CONSOLE + 2 MANETTES + VMS 1699 F

ACTION REPLAY PRO CDX	349 F	JOYSTICK ARCADE	399 F	MANETTE (MC)	179 F	VIBREUR	199 F
CLAVIER	249 F	GUN (MC)	249 F	RALLONGE MANETTE	89 F	VOLANT	499 F
FORCE PACK MC	129 F	MANETTE	199 F	VMS	199 F	VOLANT MC 2	549 F

102 DALMATIENS	379 F
4 X 4 EVOLUTION	299 F
ARMY MEN SARGES HEROES	379 F
BANGAI O	349 F
CAESAR PALACE 2000	379 F
CRAZY TAXI	379 F
DEAD OR ALIVE 2	379 F
DEEP FIGHTER	379 F
DINO CRISIS	379 F
DINOSAURE	379 F
DISNEY MAGICAL RACING	379 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	379 F
EXTREME SPORT	369 F
F1 RACING CHAMPIONSHIP	379 F
F1 WORLD GP 2	379 F
FERRARI 355 CHALLENGE	379 F
FIGHTING FORCE 2	299 F
GTA 2	379 F
HALF LIFE	379 F
HEROES 3	379 F
HOUSE OF THE DEAD 2	299 F
IGI	379 F
JET SET RADIO	379 F
JIMMY WHITES CUE BALL 2	299 F
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	299 F
KISS PSYCHO CIRCUS	379 F
LES 24 HEURES DU MANS	299 F
MAG FORCE RACING	379 F
MARVEL VS CAPCOM 2	379 F
MORTAL KOMBAT GOLD	299 F
MSR	379 F
MTV SPORT: SKATE BOARDING	349 F
NFL QUATERBACK 2000	379 F
NHL 2K	379 F
NIGHTMARE CREATURE 2	379 F
PHANTASY STAR ON LINE	379 F
POD 2	379 F
POWER STONE	299 F
QUAKE ARENA 3	379 F
RAILROAD TYCOON 2	379 F
RAYMAN 2	379 F
REVOLT	299 F
READY 2 RUMBLE ROUND	379 F
READY TO RUMBLE	349 F
RESIDENT EVIL 2	329 F
RESIDENT EVIL 3	379 F
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	379 F
SAMBA DE AMIGO	379 F
SEGA GT	379 F
SF3 THIRD STRIKE	379 F
SHENMUE	379 F
SILENT SCOPE	379 F
SNK VS CAPCOM	379 F
SNOW CROSS RACING CHAMP	349 F
SOUL FIGHTER	299 F
SOUL REAVER	349 F
SPACE RACER	299 F
STAR LANCER	349 F
STAR WARS RACER	349 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F
STREET FIGHTER 3 W.IMPACT	379 F
SURF ROCKER RACER	349 F
SUPERCROSS 2000	379 F
SYDNEY 2000	379 F
TAXI 2	379 F
THE GRINCH	379 F
TIME STALKERS	379 F
TOKYO HIGHWAY CHAL 2	349 F
TOMB RAIDER 4	379 F
TOMB RAIDER 5 CHRONICLE	379 F
TONY HAWK 2 PRO SKATER	379 F
TOY STORY 2	379 F
UEFA DREAM SOCCER	379 F
UEFA STRIKER	299 F
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	379 F
VANISHING POINT	379 F
VIRTUA ATHLETE	379 F
VIRTUA STRIKER 2000	349 F
VIRTUA TENNIS	349 F
WILD METAL	299 F
WORLD WIDE SOCCER 2001	379 F
WORMS WORLD PARTY	379 F
WWF ROYAL RUMBLE	369 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3 PARIS

RIVOLI	01 40 27 88 44
VOLTAIRE	01 48 05 42 88

ESPACE 3 LILLE

BETHUNE	03 20 57 84 82
FAIDHERBE	03 20 55 67 43
VANNES	02 97 42 66 91

GAME'S REGION PARISIENNE

PARL	01 39 55 19 20
CERGY 3	01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES	01 30 57 13 43

GAME'S NORD

DOUAI	03 27 97 07 71
LILLE	03 20 13 92 92
VALENCIENNES	30 27 41 07 13

GAME'S AUTRES

LENS	03 21 70 01 47
AMIENS	03 22 91 73 33
REIMS	03 26 88 24 20
MONTPELLIER	04 67 64 05 00
VAL THOIRY	04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo ou por Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
- ☐ PC
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD
- ☐ GAME BOY

Nom : ..... Prénom : .....
N° Client(si déjà client): ..... Age : ..... Ans Téléphone : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal: ..... Ville: ..... Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX
2F23/mn

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash
☐ CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: _ _ / _ _ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
Signature:

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

SPEEDY GONZATEST

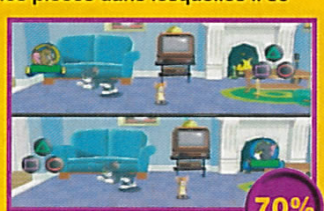
Olà amigos ! Ce coup-ci, ça y est, la Playstation 2 est là ! D'un autre côté, la Dreamcast se déchaîne et la PS n'est pas encore "dead"... Alors du coup, ça fait des numéros énormes avec plein de bons jeux, et aussi des moins bons. Il faut de tout pour faire un Noël réussi ! D'ailleurs, je vous le souhaite bien bon... Avec tous ces jeux, ça devrait le faire. En tout cas, il y a tellement de titres que la PS2 hérite de ces deux premiers Speedy : Fantavision et Midnight Club. Comme le veut la coutume, il y aura aussi plein de jeux Gameboy Color pour les petits, Kael, et les moins petits... Buenas Fiestas !

Gonzatest

PLAYSTATION

TOM ET JERRY

Deux des plus grands ennemis de la Warner se sont donné rendez-vous sur Playstation. Tom et Jerry est un jeu spécialement conçu pour les duos. Ici, vous contrôlez soit le chat, soit la souris, et votre but est d'en faire voir de toutes les couleurs à votre ennemi naturel. L'écran est divisé en deux, et chacun peut librement explorer les pièces dans lesquelles il se trouve. Pour réussir à vaincre son adversaire, il faut utiliser tous les ustensiles qu'on trouve sur sa route. Ce titre plaira sûrement aux tout petits enfants. Le principe est simple et les attaques sont drôles. Passé l'âge de Kael, vous trouverez ce titre ennuyeux à souhait, inintéressant et ultra-répétitif.



70%

INFOGRAMES

PLAYSTATION

LOONEY TUNES SPACE RACE

Les Lonney Tunes, ce sont tous les personnages de la Warner qu'on adorait quand on était petits et que certains adorent toujours (les épisodes de Beep-Beep et Coyote sont irrésistibles). On retrouve donc tout ce petit monde dans un clone de Mario Kart à l'ambiance très spatiale. La jouabilité est plutôt bonne, l'ensemble tient la route... Mais c'est toujours la même rengaine, et les références sont nombreuses sur la PS (on pense évidemment à Crash Team Racing). Il faut avouer que le jeu n'est pas d'un niveau exceptionnel, mais il reste néanmoins correct. Les fans de la Warner qui sont las de jouer à CTR y trouveront peut-être leur compte, les autres passeront leur chemin.

72%

INFOGRAMES

PLAYSTATION 2

MIDNIGHT CLUB

Avez-vous déjà rêvé d'incarner un de ces beaufs de la route qui se livrent à de furieux rodéos le soir tombé ? Si oui, MC peut vous intéresser. Il faut ici s'introduire dans un gang de pros de la conduite urbaine et d'embardées sauvages. Au début, on doit faire ses preuves, ensuite, le principe reprend un peu celui de Midtown Madness (lui aussi d'Angel Studios) : il faut faire la course à travers la circulation de la ville. On parcourt Londres et New York, dont on admire au passage les lieux connus et autres monuments. La jouabilité est plutôt bonne et un paquet de véhicules est disponible. Les carambolages sont assez réalistes, c'est plutôt pas mal, mais sans comparaison toutefois avec un MSR, par exemple.

78%

TAKE TWO

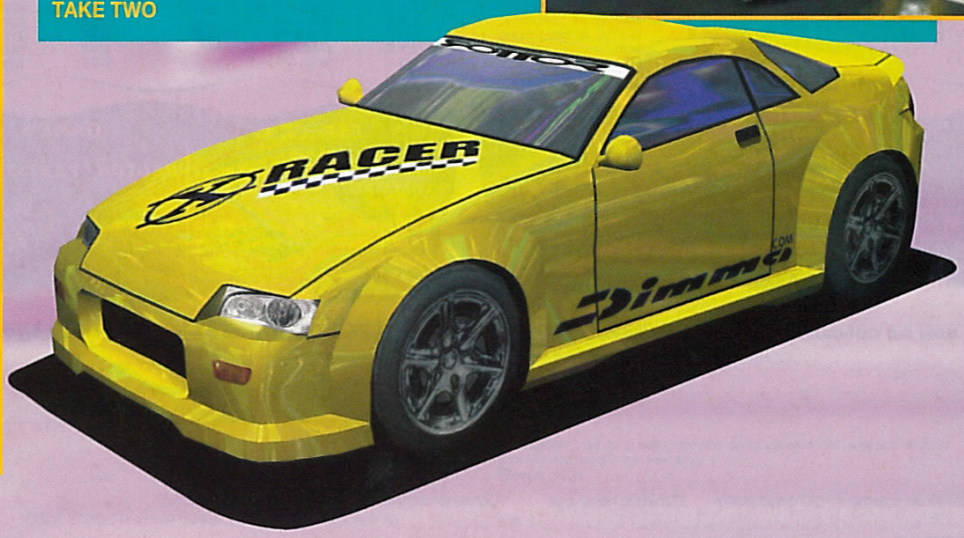
PLAYSTATION

YEH YEH TENNIS

60%

Trop yeh, le jeu de tennis ! Ce qui est marrant dans ce soft, c'est le fait de pouvoir tout paramétrer. Le tennisman, son sexe, son look, droitier ou gaucher, la surface, le déplacement, etc. On ne s'aventure tout même pas très loin dans les caractéristiques techniques et le jeu semble destiné aux plus jeunes. L'originalité du jeu réside donc dans l'absence de joueurs préconçus, ce qui rend la personnalisation obligatoire. Mais en dehors de ces options sympas, ce n'est pas très beau, et la jouabilité n'atteint pas le degré d'un Smach Court Tennis.

SUNSOFT



DREAMCAST

TOY STORY 2

Dix mois après les versions Playstation et Nintendo 64, c'est au tour de la Dreamcast d'accueillir l'adaptation du chef-d'œuvre des studios Pixar (Disney). Hormis les graphismes nettement plus fins, ce titre n'a pas évolué. Aux commandes de Buzz l'Eclair, il faut partir à la rescousse du pauvre Woody, kidnappé par un collectionneur de jouets. Sur votre route, vous rencontrerez tous les protagonistes du long métrage qui vous demanderont d'accomplir diverses âches. A chaque réussite, vous recevez des jetons pizza, qui serviront à ouvrir les niveaux suivants. Grâce au support (GD-Rom), chaque stage est accompagné de scènes cinématiques tirées du film éponyme.

ACTIVISION

82%

PLAYSTATION

PURE RIDE MTV SNOWBOARD 2

La suite du jeu de Radical arrive à point nommé pour la saison d'hiver. Il semble que les développeurs aient pallié à la majorité des défauts qu'on reprochait au premier opus. A savoir, trop peu de modes de jeu, modes qui, de surcroît, n'étaient pas utilisables en Multijoueur. Ils sont donc désormais tous là, avec en plus un éditeur de pistes. Malheureusement, le jeu n'a guère évolué, tant au niveau du gameplay qu'à celui du graphisme. Dommage ! Radical est capable de bien mieux (X-Games Proboarder).

THQ

83%

GAMEBOY COLOR

POKÉMON PINBALL

89%

Les monstres de Nintendo débarquent dans un jeu de flipper, et votre rôle consiste à en attraper le maximum. Pour cela, utilisez les billes du flipper, transformées en PokéBall pour l'occasion, et frappez les bestioles qui sont affichées à l'écran. Un principe simple mais efficace. Les tables de jeu sont réparties sur deux écrans. Trois flippers sont proposés. Notez que la cartouche présente la particularité d'être vibrante et offre ainsi de bonnes sensations de jeu.

NINTENDO

PLAYSTATION 2

FANTAVISION

Avec ce titre, Sony pense nous convertir à la "japoniaiserie". Dans Fantavision, le principe est aussi simple que débile. Des fusées décollent dans le ciel de grandes villes, et votre but est de les faire exploser au bon moment. Il vous est possible d'effectuer des Combos en en faisant péter plusieurs en même temps. Difficile de dire si Fantavision fera beaucoup d'émules en Occident, tant le jeu brille par sa linéarité. Tous les niveaux se ressemblent plus ou moins. Une fois qu'on a pigé le truc, il ne faut pas très longtemps pour en arriver au bout. Enfin, ce titre est vendu aux alentours de 400 francs. C'est dix fois trop cher...

SCEE

50%

Prochainement sur vos consoles...
DESERT EAGLE .50AE
by CYBERGUN™
DESERT EAGLE
CyberGUN
www.3psa.com
249 F*
Pour PS & PS2
Réplique officielle 1/1
du légendaire pistolet israélien
Desert Eagle en calibre .50
Modèle lourd (585 grs)
Système de recul de culasse
Tir en rafales ou coup par coup
Pédale de rechargement intégrée
*Prix Public Généralement Constaté
Réservez-le dès maintenant
chez votre détaillant ou
appelez 3P au 01 69 11 71 11
Les marques et logos utilisés sont déposés et restent propriété de leurs entreprises respectives.

GAMEBOY COLOR

TOM ET JERRY

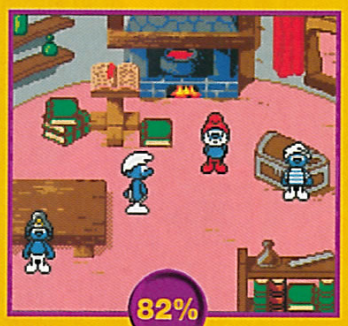
Parallèlement au jeu sur Playstation, Tom et Jerry débarquent également sur Gameboy Color. Ce titre vous propose de prendre les commandes de la malicieuse souris de la Warner dans un jeu de plates-formes pur et dur. Votre but est de libérer tous vos amis qui ont été capturés. Sur votre route sont dispersées des petites notes de musique. Il faut en récupérer un maximum pour espérer avancer. En effet, ces notes vous permettront d'accéder à des niveaux bonus. Ce jeu semble destiné à un public très jeune : il est très facile d'y progresser et les épreuves demandent très peu de réflexion.

INFOGRAMES

GAMEBOY COLOR

LA MISSION DES SCHTROUMPFS

Horreur ! Malheur ! L'apprenti Schtroumpf a encore fait des siennes. Suite à une malencontreuse expérience, tous ses amis ont perdu leur belle couleur bleue et sont devenus orange à pois blancs. Les rescapés ont donc pour mission de construire une machine capable de sauver leurs amis. Ils devront parcourir le monde à la recherche des pièces de cet engin. Ce titre est à mi-chemin entre le jeu d'aventure et la plate-forme. Dans chaque stage, vous contrôlez un des Schtroumpfs (Marin, Spéleo, Bricoleur...). Après avoir réussi votre épreuve, vous êtes convié à une petite séance de pilotage. Nous avons affaire à un jeu qui devrait plaire aux plus jeunes (comme souvent sur Gameboy). Mais ici, la jouabilité fait défaut : difficile de sauter précisément sur les plates-formes et sur les ennemis.



INFOGRAMES

GAMEBOY COLOR

RAINBOW SIX

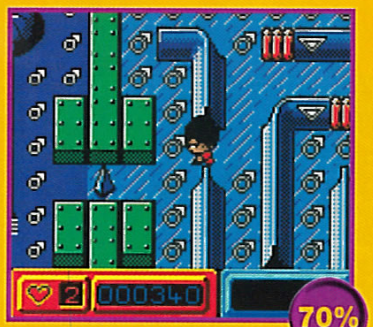
Rainbow Six sur Gameboy Color reprend en gros le principe de ses grands frères sur PC, Playstation et Nintendo 64. Vous composez quatre commandos, et vous devez accomplir diverses missions un peu partout dans le monde. Ce jeu mêle action et stratégie. En effet, vous avancez avec votre équipe, et vous devez tuer tous les malfrats qui se dressent devant vous. Mais il faut également déployer parfaitement ses troupes et faire preuve de discrétion. Tout l'attirail du parfait soldat est présent. Même le fusil sniper et les lunettes de vision nocturne. Par rapport à Perfect Dark et Mission Impossible, deux titres qui ressemblent à celui-ci, la bataille est perdue d'avance. Rainbow Six – même s'il propose un éventail d'options très complet –, manque de profondeur. De plus, le jeu est beaucoup trop lent pour qu'on puisse pleinement s'éclater.

TAKE 2

GAMEBOY COLOR

AUSTIN POWERS
• OH, BEHAVE !
• WELCOME TO MY UNDERGROUND LAIR !

Comme le disait mon ami Gambas (notre secrétaire de rédaction) : "Austin Powers sur Gameboy, ça c'est du concept !" C'est vrai que l'on n'avait jamais vu ça auparavant. Ce jeu est en fait un simulateur de Windows©™®. Lorsque vous allumez la console, il faut attendre la fin du chargement comme sur PC. Ensuite, on tombe sur le bureau où plusieurs possibilités s'offrent à vous. Vous pouvez jouer à des petits jeux de style Pac-Man ou Otello, ou encore surfer pour de faux sur Internet. Dans cette option, vous apprendrez plein de choses sur l'univers de l'espion le plus "groovy" de la planète. Grâce à la liaison infrarouge, vous pourrez envoyer des messages à un ami possédant également ce titre. Celui-ci sortira en quatre versions différentes mettant en scène l'un des personnages du film. Hormis les fonds d'écran, tout est identique, et ce, quelle que soit la version que vous possédez. Les deux premières cartouches sont disponibles. Dans la première (Oh, Behave !), c'est Austin qui est le maître du jeu, et dans la seconde (Welcome To My Underground Lair !), le Dr Denfert est votre mentor. Autant vous le dire tout de suite, Austin Power n'a d'intéressant que la licence qu'il utilise. Il ne mérite pas la dénomination "jeu". A l'extrême rigueur, on pourra le considérer comme une approche ludique et pédagogique au monde PC, mais c'est tout !



TAKE 2

100 % SOLUCES • 100 % SOLUCES

NUMÉRO 102

+ SON SUPPLÉMENT de 4 soluces complètes :

Resident Evil, Fear Effect, Medievil 2, Syphon Filter 2

CONSOLES SOLUCES 2

- Tomb Raider 4 La révélation finale
- Final Fantasy VIII
- Dino Crisis, Spyro 2
- Star Wars La Menace Fantôme

PLATINIUM SOLUCES 1

- Tomb Raider • Tomb Raider 2 • Résident Evil 2
- Final Fantasy VII • L'Odyssée d'Abe

+ LES TIPS DES HITS

- Command & Conquer : Alerte Rouge • Coolboarders 2
- Tenchu Stealth Assassin • Colin McRae Rally • Medievil
- Micromachines V3

HORS SERIE N°12

- Tomb Raider 3
- Crash Bandicoot 3
- L'Exode d'Abe

ATTENTION ! LES HORS-SÉRIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

CONSOLES SOLUCES 1

- Soul Reaver • Driver
- Mission : Impossible
- Syphon Filter
- Silent Hill • X-Files
- Jade Cocoon

NUMÉRO 100

- Pokemon : 46 pages de Soluces

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F /mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ 100 / 451100	50 F	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	x	
C+ Platinium N°1 / 450023	50 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	x	
C+ 102 / 451102	50 F	x	

Ci-joint mon règlement de : _____ F

à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_|

(* port inclus)

Nom ..... Prénom .....

Date de Naissance .....

Adresse .....

.....

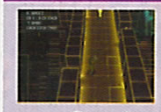
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

Décembre est là, et avec lui un difficile choix à faire : quel jeu allez-vous vous offrir pour le dernier Noël du siècle ? Le nouveau jeu qui-tue-d'la-mort ou bien la simulation de promenade de teckel à mémé avec obligation de nettoyer la crotte sur le trottoir ? Ne réfléchissez pas trop (ou trop pas...) et jetez un œil à notre sélection du mois.

ACTION 3D
METAL GEAR SOLID



● Konami
● 1 joueur
Dual Shock
Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrez une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.

Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

ACTION AUTOMOBILE
DRIVER 2

● GT Interactive
● 1-2 joueurs
Pad analogique
Dual Shock

Quatre nouvelles villes à explorer en long, en large et en travers, 40 missions inédites, un mode 2 joueurs en simultané et la possibilité de changer de voiture !

AVENTURE ACTION 3D
RESIDENT EVIL 3

● Capcom
● 1 joueur
Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

BASTON 2D
STREET FIGHTER ALPHA 3

● Virgin
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

BASTON 3D
TEKKEN 3

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING

● Midway
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement : gauches, droites, uppercut... Pan ! dans les dents. Chauds les marrons, chaud !

COURSE ARCADE
RIDGE RACER TYPE 4

● Sony
● 4 joueurs
Jogcon
Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

COURSE DE MOTO
MOTO RACER

● Electronic Arts
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

COURSE DE RALLYE
COLIN McRAE RALLY

● Codemasters
● 2 joueurs
Dual Shock
Pad analogique

Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 3

● Psygnosis
● 1-4 joueurs
Carte-mémoire

La relève est là ! WipEout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vue, c'est le must sur PS !

DOOM-LIKE
MEDAL OF HONOR RESISTANCE

● Electronic Arts
● 1-2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Rare sont les Doom-like à posséder une ambiance comme ce nouvel épisode de Medal of Honor. Bruitages formidables, prise en main exceptionnelle... Le fin du fin !

EXPLORATION 3D
TOMB RAIDER 4

● Eidos
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Egypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viendront compléter son paquetage.

FOOT ARCADE
ISS 2000

● Konami
● 2 Joueurs
Carte-mémoire

Le nouvel ISS, version 2000, est encore meilleur que le précédent épisode. Prise en main améliorée, animations décoiffantes et, surtout, plaisir de jouer au top. Champion !

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

● Ubi Soft
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

GLISSE
TONY HAWK'S PROSKATER 2

- Activision
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Au programme de cette simulation de skate, des figures encore plus folles et toujours plus spectaculaires. Un éditeur de niveau est également disponible.

MULTIJOUEUR
BOMBERMAN

- Hudson Soft
- 5 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

JEU DE MUSIQUE
BUST A GROOVE

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

OLDIES
CAPCOM GENERATIONS

- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

PLATES-FORMES 3D
APE ESCAPE

- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.

RPG
FINAL FANTASY VIII

- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici enfin le tant attendu huitième épisode de la série des Final Fantasy. Toujours plus beau, toujours plus palpitant. Squaresoft vous a réservé un épisode riche en rebondissements et en intrigues. Pas moins de quatre CD sont désormais proposés dans ce nouvel opus, c'est vous dire si la durée de vie est conséquente. Les scènes cinématiques sont plus nombreuses que jamais et viennent ponctuer les moments clés du jeu. Voici un jeu incontournable pour tous les passionnés de jeux d'aventure.

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

- Acclaim
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

SHOOT'EM UP
R-TYPE DELTA

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

SIMULATION AUTOMOBILE
GRAN TURISMO 2

- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours présent.

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

- Electronic Arts
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dernière mise à jour de cette superbe simulation de football. Au rayon nouveautés : les noms des joueurs de la saison 98/99 et un partenariat officiel de la Fifa.

ACTION/RÉFLEXION
L'EXODE D'ABE

- GT Inetractive
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
MISSION TESLA

- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviets continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

WARGAME
VANDAL HEARTS

- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

TIR SUR ÉCRAN
TIME CRISIS

- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun alliée à la finesse du jeu en fait un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

SIMULATION DE TENNIS
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

- Sony
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

La belle Anna a enfin son jeu. Il s'agit de la suite de Smash Court Tennis de Namco. Cette simulation est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.

BASTON
FIGHTER DESTINY

● Infogrames
● 2 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

COURSE ARCADE
RIDGE RACER 64

● NINTENDO
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer 64 est la simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

DOOM-LIKE
GOLDENEYE

● Nintendo
● 4 joueurs
Rumble Pak

Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Action à gogo et mode de jeu à 4 stupéfiant.

ATHLÉTISME
INTERNATIONAL TRACK & FIELD

● Konami
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

La plus célèbre des simulations d'athlétisme déboule sur N64. Cette nouvelle édition est entièrement dédiée aux jeux Olympiques de Sidney. Un must !

TENNIS
ALL STAR TENNIS

● Ubi Soft
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Rejoignez la saison de tennis dans cette superbe simulation. Tous les coups du tennis sont présents, ainsi que des modes de jeu très... spéciaux ! A découvrir.

SHOOT'EM UP
ROGUE SQUADRON

● Nintendo
● 1 joueur
Ram Pak
Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

BASKET
NBA PRO 99

● Konami
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

COURSE DE RALLYE
V-RALLY

● Infogrames
● 2 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

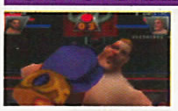
Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

AVENTURE 3D
RESIDENT EVIL 2

● Capcom
● 1 joueur
Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but : vous sortir vivant de la situation.

JEU DE BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING



● Midway
● 2 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant !

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

● E.A. Sport
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

MULTIJOUEUR
MARIO KART 64

● Nintendo
● 4 joueurs
Rumble Pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

ACTION/JEU DE RÔLES
ZELDA OCARINA OF TIME

● Nintendo
● 1 joueur
Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 64

● Infogrames
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

● Ubi Soft
● 2 joueurs
Rumble Pak
Ram Pak

Ubi Soft prend la pôle position avec cette simulation de F1. les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe !

PLATES-FORMES 3D
MARIO 64/BANJO-KAZOOIE

● Nintendo
● 1 joueur
Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense. Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages

que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intéret redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété.
Deux titres indétrônables !

ACTION 3D
JET FORCE GEMINI

● Nintendo
● 4 joueurs
Rumble pack

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tout meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés : un garçon, sa sœur et un chien robot.

GLISSE
1080 SNOWBOARDING

● Nintendo
● 2 joueurs
Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

FOOT ARCADE
ISS PRO 98

● Konami
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

● Acclaim
● 4 joueurs
Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

Abonne-toi à Consoles+
et reçois ta deuxième manette !

PLAYSTATION DUAL FORCE

- Pour tous les jeux Playstation,
- Analogique et vibrante,
- Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™,
- Trois modes : Dual Shock™, double stick analogique et numérique standard,
- Prises tactiles en caoutchouc.

399F au lieu de ~~619F~~

DREAMCAST DREAM PAD

- Pour tous les jeux Dreamcast,
- Entièrement programmable,
- 8 boutons pour l'action,
- Commandes numériques et analogiques,
- Boutons et poignées en caoutchouc,
- Fentes pour vibration et VMU.

429F au lieu de ~~619F~~

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+107 A

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **399 F** au lieu de ~~618 F~~ soit **220 F d'économie**
Je recevrai la manette **PlayStation** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+107 B

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **429 F** au lieu de ~~618F~~ soit **190 F d'économie**
Je recevrai la manette **Dreamcast** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dream Pad au prix de 199 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

GUNSHOOT
HOUSE OF THE DEAD 2

● Sega
● 2 joueurs
VM/Gun
Purupuru Pack

Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable défouloir pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Sur un scénario bien ficelé, les monstres succèdent aux boss et le sang (vert !) coule à gros bouillons.
A votre santé !

SPORT
READY 2 RUMBLE

● Infogrames
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Ready 2 Rumble est le premier jeu de boxe sur Dreamcast, mais c'est aussi le plus réussi toutes consoles confondues. La qualité des animations est à la hauteur des graphismes, c'est-à-dire impeccable. Les boxeurs, au nombre de vingt (hommes et femmes), bougent de façon réaliste et disposent tous de coups spéciaux et d'enchaînements dévastateurs. La prise en main est excellente et l'on s'amuse tout de suite. C'est bien là l'essentiel non ? Une chose est certaines, ca va cogner sec dans les chaumières !

AVENTURE SOUS-MARINE
ECCO LE DAUPHIN

● Sega
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Ecco le dauphin, après avoir fait le bonheur des possesseurs de Megadrive, arrive sur Dreamcast. L'aventure est à la hauteur des capacités graphiques de la console, c'est à dire merveilleuse. Ici, pas de méchant à exploser ni à déchiqueter. Le but est de guider Ecco à travers un monde sous-marin gigantesque et de préserver l'équilibre de la vie. Pas évident. Heureusement, différentes espèces vous viendront en aide pour vous aider à réaliser cette tâche difficile. Un jeu ultra zen à consommer en famille.

GLISSE
SNOW SURFERS

● Sega
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

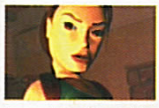
Snow Surfers est la suite de Coolboarder, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Chanmé !

COURSE ARCADE
SPEED DEVILS

● Ubi Soft
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

A travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables dans cette course d'arcade.

EXPLORATION 3D
TOMB RAIDER 4



● Eidos
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Lara Croft arrive sur Dreamcast accompagnée d'effets de lumière très réussis. C'est en Égypte que Lara promène désormais ses gros melons. Chaud devant, chaud !

SPORT
VIRTUA STRIKER 2

● Sega
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console : graphismes 3D somptueux et réalisme total.

RALLYE
V-RALLY 2 EXPERT ÉDITION

● Infogrames
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

V-Rally 2 est plus qu'une simple adaptation : c'est tout simplement le meilleur jeu de sa catégorie sur Dreamcast. Plusieurs sortes d'épreuves sont proposées et toutes divisées en trois niveaux de difficulté. Quatre voitures sont au départ des courses d'arcade, mais d'autres sont à découvrir au fil de la partie.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

● Ubi Soft
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Le raz de marée Monaco GP Racing Simulation 2 touche aussi la Dreamcast. Cette simulation de Formule 1 reprend tous les circuits du plus célèbre championnat de course au monde ainsi que toutes les écuries existantes. La qualité des graphismes démontre ce dont la Dreamcast est capable ; on en prend vraiment plein les yeux. Accompagnée de bruitages réalistes, cette simulation est hyper impressionnante. Pour une peu, on se croirait vraiment assis à bord d'une Formule 1...

BASTON 3D
SOULCALIBUR

● Sega
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Adapté du jeu d'arcade du même nom, Soulcalibur est incontestablement le meilleur jeu de baston 3D toutes consoles confondues. Grâce à la puissance de calcul de la Dreamcast, les animations sont aussi souples que rapides. Entièrement en haute-résolution, jamais jeu de baston n'aura été aussi détaillé. Grâce à une prise en main exceptionnelle, les coups spéciaux s'enchaînent très rapidement et avec eux des effets spéciaux graphiques merveilleux. On en prend plein la vue ! Incontournable !

PLATES-FORMES
SONIC ADVENTURE

● Sega
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Que de changements depuis la Megadrive ! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zooms, 3D hallucinante... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. A fond la forme !

SPORT
VIRTUA TENNIS

● Sega
● 4 joueurs
VM
Purupuru Pack

La Dreamcast reine du sport ? Très certainement avec cette nouvelle simulation de tennis ultra réaliste. Plus vraie que nature !

SIMULATION
FERRARI F355 CHALLENGE

● Acclaim
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Voici la simulation de course la plus spectaculaire du moment. Véhicules prestigieux, graphismes ultra réalistes... un chef-d'œuvre.

ARCADE
CRAZY TAXI

● Sega
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Fidèle adaptation du jeu d'arcade, Crazy Taxi va vous étonner par ses graphismes brillants et ses animations ultra fluides. Un must.

AVENTURE ACTION 3D
RESIDENT EVIL : CODE VERONICA

● Eidos
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Cette version de Resident Evil est la plus belle sur console. Les capacités graphiques de la Dreamcast confèrent au jeu un look proche d'un film cinématographique : jamais jeu d'aventure n'a été aussi beau ni aussi réaliste. Dans cette aventure, on retrouve Claire Redfield. Partie à la recherche de son frère mystérieusement disparu, la jeune femme se fait alors kidnappée et se voit jetée dans une prison, sur une île en plein Pacifique. L'aventure commence ici... les frissons aussi !

TIPS

La Playstation 2 en France! Voilà un événement de taille, vous êtes comme des fous, et vous voulez tous la dernière machine à la mode. Réfléchissez bien à votre achat: assurez-vous que le genre de jeux que vous aimez soit disponible, et surtout dites-vous bien qu'avec la concurrence et les fêtes de fin d'année les prix vont sûrement baisser. Patience, donc...
En attendant, malgré un nombre de tests hallucinants à rédiger, j'ai trouvé le temps de vous concocter la rubrique de ce mois. Et si une fois de plus elle n'est pas rendue à l'heure, c'est que j'ai horreur du boulot vite fait, que j'aime la qualité et je sais que vous aussi: les nouvelles astuces de Tony Hawk 2, les mots de passe magiques de Track and Field et de Nightmare Creatures 2 sur Dreamcast et enfin des petits codes sympa pour SSX sur Playstation 2! C'est la fête et ça ne fait que commencer, l'année 2001 sera terrible. J'en suis sûr, pas vous?
See ya buddies.

Switchos

PLAYSTATION

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (PAL)

Il y a peu, je vous donnais des astuces pour cette fantastique suite. Depuis, les choses ont un peu bougé. On va désormais pouvoir jouer avec les membres de Neversoft, connaître toutes les figures spéciales des pros et aussi débloquer l'excellent mode Triche, pour dénicher quasiment toutes les options cachées. Le résultat est vraiment marrant. Textures en Gouraud shadding, persos cachés comme Spiderman, stages de folie (Skater's Heaven). Bref, de quoi s'amuser. Faites bien attention si vous avez l'intention de continuer votre partie normalement, ces codes peuvent être mémorisés et écraser votre carrière.

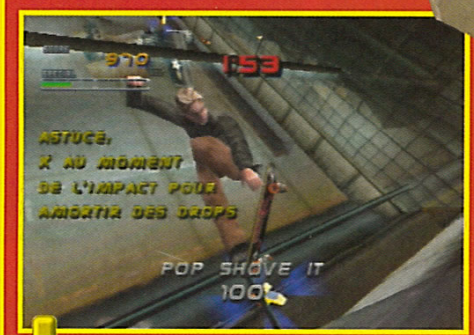
POUR JOUER AVEC UN MEMBRE DE NEVERSOFT

Dans le menu principal, maintenez L1 enfoncé et appuyez sur Haut, Carré, Carré, Triangle, Droite, Haut, Rond, Triangle. Si vous faites le code correctement, la roue se mettra à tourner. Ensuite, entrez dans le mode Créer un skateur et inscrivez Joel Jewett, Mick West ou n'importe qui d'autre de l'équipe de développement Neversoft.

Note: des noms de l'équipe de Neversoft peuvent être trouvés au dos du manuel d'instruction.

C'est ici que le code s'effectue.

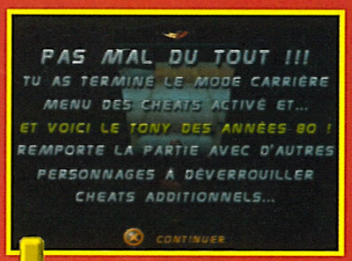
Allez ensuite inscrire le nom dans la création de skateur.



Et voilà le résultat!

Note: les astuces qui suivent s'effectuent pendant la pause en maintenant L1 appuyé.
Si c'est réussi, l'écran se secouera.

Voici l'écran de pause.



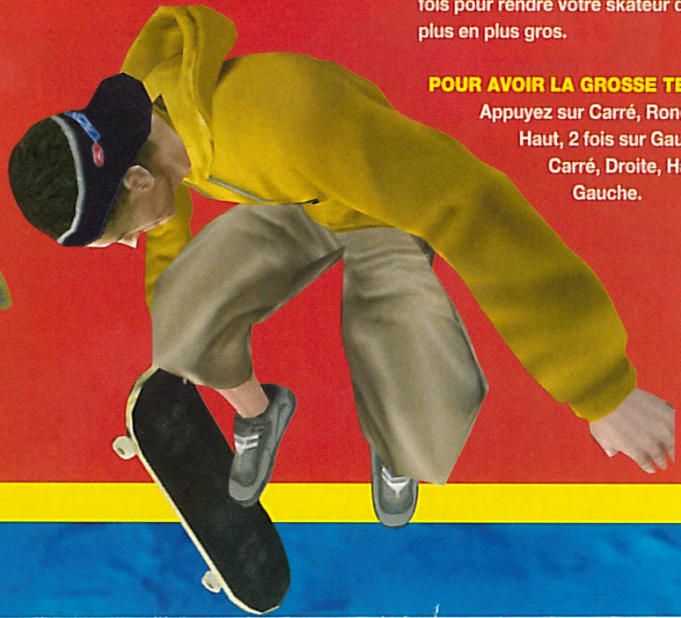
Si c'est réussi, tout un tas d'infos apparaissent à l'écran.

POUR AVOIR LE MODE TRICHE

Appuyez 3 fois sur Croix, Carré, Triangle, Haut, Bas, Gauche, Haut, Carré, Triangle, Croix, Triangle, Rond, Croix, Triangle, Rond. Puis sélectionnez End Run comme choix dans le menu de pause.
Toutes les tricheries seront débloquées (niveaux bonus, persos cachés, etc.).

A vous toutes les options de triche débloquées.

Après ça, c'est le délire total, tout est permis? Vas-y Spidey, envoie du gros!



Déjà publiés

POUR AMÉLIORER LES CAPACITÉS DE VOTRE SKATEUR JUSQU'À 10

Appuyez sur Croix, Triangle, Rond, Carré, Triangle, Haut, Bas.

POUR AVOIR LE MODE TURBO

Appuyez sur Bas, Carré, Triangle, Droite, Haut, Rond, Bas, Carré, Triangle, Droite, Haut, Rond, pour augmenter la vitesse du jeu de 25 %.

POUR AVOIR LE MODE SANGLANT

Appuyez sur Carré, Rond, Haut, 2 fois sur Gauche, Carré, Droite, Haut, Gauche.

POUR JOUER AVEC UN SKATEUR MAIGRE

Appuyez 4 fois sur Croix, Carré, 4 fois sur Croix, Carré, 4 fois sur Croix, Carré.
Ce code peut être inscrit plusieurs fois pour rendre votre skateur de plus en plus fin.

POUR JOUER AVEC UN SKATEUR GROS

Appuyez 4 fois sur Croix, Gauche, 4 fois sur Croix, Gauche, 4 fois sur Croix, Gauche.
Ce code peut être inscrit plusieurs fois pour rendre votre skateur de plus en plus gros.

POUR AVOIR LA GROSSE TETE

Appuyez sur Carré, Rond, Haut, 2 fois sur Gauche, Carré, Droite, Haut, Gauche.

Les figures

ANDREW REYNOLDS
NOSEGRAB TAILSIDE
Appuyez sur Haut, Bas, Triangle.
TRIPLE HEELFLIP
Appuyez sur Haut, Droite, Carré.
HARDFLIP LATE FLIP
Appuyez sur Haut, Bas, Carré.

BOB BURNQUIST
ROCKET TAILSIDE
Appuyez sur Haut, Bas, Triangle.
ONE FOOT SMITH
Appuyez sur Droite, Bas, Triangle.
RACKET AIR
Appuyez sur Gauche, Bas, Rond.

BUCKY LASEK
THE BIG HITTER
Appuyez sur Gauche, Bas, Triangle.
ONE FOOT JAPAN
Appuyez sur Haut, Droite, Rond.
FINGERFLIP AIRWALK
Appuyez sur Gauche, Droite, Rond.

CHAD MUSKA
MUTE BACKFLIP
Appuyez sur Haut, Bas, Rond.
HURRICANE
Appuyez sur Bas, Droite, Triangle.
MUSKA NOSE MAN
Appuyez sur Droite, Haut, Rond.
ELISSA STEAMER: MADONNA TAILSIDE
Appuyez sur Haut, Gauche, Triangle.
HOSPITALFLIP
Appuyez sur Gauche, Droite, Carré.
INDY BACKFLIP
Appuyez sur Haut, Bas, Rond.

ERIK KOSTON
THE FANDANGLE
Appuyez sur Droite, Bas, Triangle.
INDY FRONTFLIP
Appuyez sur Bas, Haut, Rond.
PIZZA GUY
Appuyez sur Bas, Gauche, Rond.

GEOFF ROWLEY
ROWLEY DARKSLIDE
Appuyez sur Gauche, Droite, Triangle.
DOUBLE HARDFLIP
Appuyez sur Droite, Bas, Carré.
HALF FLIP CASPER
Appuyez sur Droite, Gauche, Carré.

JAMIE THOMAS
BENI F-FLIP CROOKS
Appuyez sur Bas, Haut, Triangle.
LASERFLIP
Appuyez sur Bas, Droite, Carré.
ONE FOOT NOSE MANUAL
Appuyez sur Gauche, Haut, Rond.

KAREEM CAMPBELL
GHETTO BIRD
Appuyez sur Bas, Haut, Triangle.
NOSEGRIND TO PIVOT
Appuyez sur Bas, Haut, Triangle.
CASPER
Appuyez sur Gauche, Bas, Rond.

MCSQUEEB
POGO AIR
Appuyez sur Haut, Bas, Carré.
LAYBACK GRIND
Appuyez sur Haut, Bas, Triangle.

OFFICER DICK
ASSUME THE POSITION
Appuyez sur Gauche, Bas, Rond.
LAZY A. GRIND
Appuyez sur Bas, Haut, Triangle.
SALUTE !!!
Appuyez sur Gauche, Droite, Rond.

PRIVATE CARRERA
55 HO SLIDE
Appuyez sur Gauche, Droite, Triangle.
DOUBLE SPLITS
Appuyez sur Droite, Gauche, Rond.
HO-HO HANDPLANT
Appuyez sur Haut, Bas, Triangle.

RODNEY MULLEN
NOLLIEFLIP UNDERFLIP
Appuyez sur Bas, Gauche, Carré.
CASPER TO 360 FLIP
Appuyez sur Bas, Droite, Rond.
HEELFLIP DARKSLIDE
Appuyez sur Droite, Gauche, Triangle.

RUNE GLIFFBERG
ONE FOOT BLUNTSLIDE
Appuyez sur Gauche, Haut, Triangle.
KICKFLIP ONE FOOT TAILSLIDE
Appuyez sur Gauche, Bas, Carré.

CHRIST AIR
Appuyez sur Gauche, Droite, Rond.

SPIDER-MAN
SPIDEY GRIND
Appuyez sur Gauche, Droite, Triangle.
SPIDEY FLIP
Appuyez sur Haut, Bas, Rond.
SPIDEY VARIAL
Appuyez sur Gauche, Droite, Carré.

STEVE CABALLERO
HANG TEN
Appuyez sur Droite, Haut, Triangle.
TRIPLE KICKFLIP
Appuyez sur Haut, Gauche, Carré.
FS 540
Appuyez sur Droite, Gauche, Rond.

TONY HAWK
OVERTURN
Appuyez sur Bas, Gauche, Triangle.
SACKTAP
Appuyez sur Haut, Bas, Rond.
THE 900
Prenez beaucoup d'élan et une fois en l'air, appuyez sur Droite, Bas, Rond.

PLAYSTATION 2

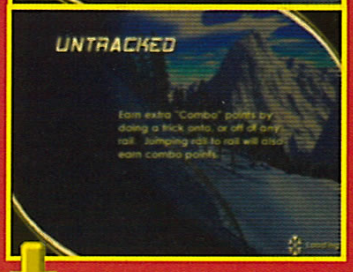
SSX

Waouh (je sais, j'aime bien ce cri en ce moment) : les premiers codes pour la Playstation 2 !
C'est-y pas chanmaille, ça ?
En plus, pour un des meilleurs jeux de la machine ! SSX est vraiment une merveille. Je n'avais jamais vu un jeu de snowboard aussi bien conçu...
Quelques astuces pour mieux jouer ça vous dirait ? On va pouvoir faire apparaître tous les conseils qui sont lisibles pendant le chargement et aussi obtenir le mode Running Man. La vie est pure...

POUR AVOIR TOUS LES CONSEILS PENDANT LE CHARGEMENT
Dans l'écran des Options, maintenez les touches L1, L2, R1 et R2 et tapez Rond, Croix, Rond, Croix, Rond, Croix, Rond, Croix. Refaites le code pour l'annuler.

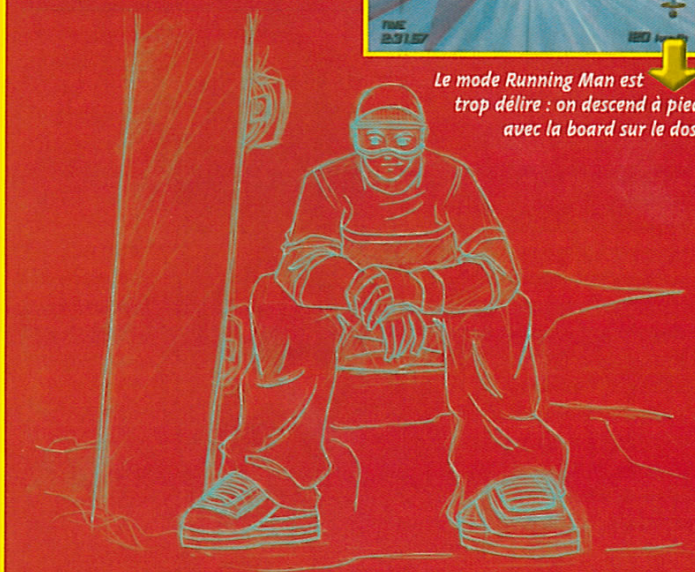
POUR AVOIR LE MODE RUNNING MAN
Dans l'écran des Options, maintenez les touches L1, L2, R1 et R2 et tapez Carré, Triangle, Rond, Croix, Carré, Triangle, Rond, Croix.

Appuyez sur Carré pour aller dans les Options.



Tous les conseils apparaîtront, c'est très long. Retapez le code pour les désactiver ou faites carrément risette.

Le mode Running Man est trop délire : on descend à pied avec la board sur le dos.

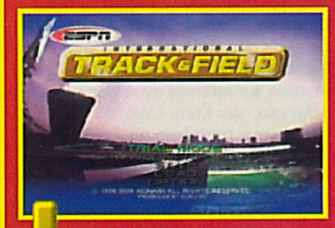


DREAMCAST

ESPN Track and Field

La série des Track and Field est connue, cette version DC est de loin la plus belle de toutes. La diversité des épreuves, le réalisme, la bonne jouabilité, en font la référence en matière de jeu d'athlétisme, et ce, même sur la Gameboy Color. C'est vraiment pas facile d'appuyer à fond la caisse sur les boutons et de trouver la synchronisation parfaite pour battre des records. Certains pourront se consoler de leurs échecs avec ces quelques mots de passe aux effets multiples. On retiendra la facilité à débloquer certaines épreuves.

Notes: pour toutes ces astuces, un son confirme la validité du tip. Tous les mots de passe qui suivent s'inscrivent comme nom du joueur dans le mode Entraînement, nommé Trial Mode. Et voilà le travail !



Choisissez le mode Trial.

S'il est bien inscrit, vos athlètes deviennent tous brillants, trop pur!

C'est ici qu'il faut inscrire le mot magique.

POUR AVOIR UN JOUEUR EN OR
Inscrivez Montreal.

POUR AVOIR UN JOUEUR EN ARGENT
Inscrivez Sydney.

POUR AVOIR UN JOUEUR EN BRONZE
Inscrivez Helsinki.

POUR AVOIR UN JOUEUR EN MÉTAL MARRON
Inscrivez Roma.

POUR AVOIR UN JOUEUR EN MÉTAL BLANC
Inscrivez Moscow.

POUR AVOIR UN JOUEUR EN MÉTAL BLEU
Inscrivez L.A.

POUR AVOIR UN JOUEUR LUMINEUX BLEU MÉTALLIQUE
Inscrivez Munich.

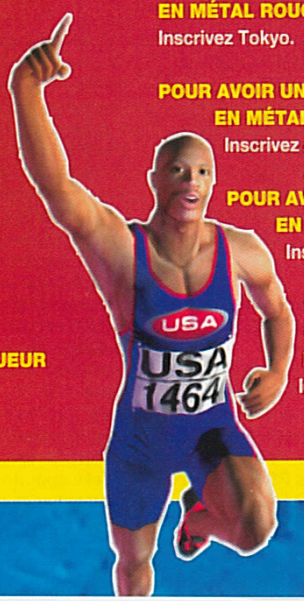
POUR AVOIR UN JOUEUR EN MÉTAL VERT
Inscrivez Mexico.

POUR AVOIR UN JOUEUR EN MÉTAL ROUGE
Inscrivez Tokyo.

POUR AVOIR UN JOUEUR EN MÉTAL GRIS
Inscrivez Athens.

POUR AVOIR UN JOUEUR EN MÉTAL ORANGE
Inscrivez Atlanta.

POUR AVOIR UN JOUEUR EN MÉTAL VIOLET
Inscrivez Seoul.



Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

3615 Consol plus * 2,23 F la mn

Qu'on se le dise !
Commande
et paiement en ligne
sur nos sites internet :
www.consolplus.com
ou www.dvdcplus.com
la e-vpc c'est nous !

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix !
Pour plus d'info consultez-nous !

Frais de port gratuit*
* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

Nous rachetons les jeux cash
Paiement sous 48 H
(à compter de la date de réception)

Revendeurs, Contactez-Nous !

DREAMCAST
JEUX EUROPÉENS
LES NEWS

BANGAI-O	349 F
GIGA WINGS	349 F
GUN BIRD 2	349 F
POWERSTONE 2	349 F
STREET FIGHTER DOUBLE IMPACT	349 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F
STREET FIGHTER THIRD STRIKE	349 F
SUPER RUNABOUT	349 F
DISNEY MAGICAL TOUR	349 F
24 H DU MANS	369 F
EXTREME SPORT	369 F
LOONEY TUNES SPACE RACE	369 F
MS-R	369 F
SANS FRANCSICO RUSH 2049	369 F
SPACE CHANNEL 5	369 F
VIRTUA TENNIS	369 F
VIRTUA ATHLETE	369 F
FERRARI 355 CHALLENGE	TEL
MOTOR MADNESS	TEL
NIGHTMARE CREATURE 2	TEL
RAINBOW 6	TEL
TOY STORY 2	TEL

PLAYSTATION
LES NEWS

MIKE TYSON BOXING	299 F
SPIDER MAN	299 F
FORMULA ONE 2000	299 F
HIDDEN & DANGEROUS	299 F
KOUDELKA	329 F
KO KINGS 2001	329 F
ALIEN RESURRECTION	349 F
ISS PRO 2000	349 F
STAR TREK INVASION	TEL
BALDUR'S GATE	TEL
BASS LANDING	TEL
CHICKEN RUN	TEL
NIGHTMARE CREATURES 2	TEL
LA PETITE SIRENE	TEL
SUPERMAN	TEL
STAR TREK INVASION	TEL
TONY HAWKS PRO SKATER 2	TEL
X MEN MUTANT WARS	TEL

NINTENDO 64
JEUX EUROPÉENS

TUROK 3	369 F
DUCK DODGERS	TEL
EXCITE BIKE	399 F
ISS 2000	TEL
MARIO PARTY 2	399 F
POKEMON SNAP	TEL
STAR CRAFT 64	399 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 10 / 2000

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

CRÉATION - CONCEPTION : GALAGAN
WWW.GALAGAN.COM

M.G DISTRIBUTION
Pour les professionnels ...
TEL - FAX : 01 48 07 12 20

Câbles RGB
- PlayStation
- DreamCast

Alimentations
- PlayStation
- DreamCast

Manettes Twin Shock
- PlayStation
- PlayStation 2

Dream Connexion
Branchez votre clavier PC, vos manettes PSX ou Saturn directement sur votre DreamCast !!!

Cartes Mémoire
- PlayStation
- DreamCast
- Nintendo 64

Adaptateur : jouez sur PC avec vos manettes PlayStation !!!

Ecrans PS one
PlayStation 2
- Pad Playstation 2
- Extreme Stand PSX2
- Télécommande PSX2

Action Replay
- PlayStation
- DreamCast
- Nintendo 64

Multiports manettes
- PlayStation

VGA Box Dreamcast
Et encore bien d'autres accessoires ...

DC Link Mem Card
- Branchez votre carte mémoire Dreamcast sur votre PC pour des échanges de données plus rapides et faciles !

REVENDEURS !
N'hésitez pas à nous contacter pour obtenir nos prix et disponibilités !
Tel : 0148071220

MOVIES GAMES
... et en Boutique !
11 Bd Voltaire 75011 Paris
M° République - Oberkampf
Tel : 0148070226

Game Boy Color
MegaDrive
Neo Geo
Nintendo 64
PC/Saturn
Super Nintendo
Et toutes les dernières News
Achat de vos consoles et jeux d'occasion
Contactez-nous !!!
Tel : 0148070226

Pour toutes vos idées de cadeaux de Noël, jeux, consoles, accessoires, figurines livraison 24/48 H, pour tout achat, une figurine DBZ OFFERTE

DEZONAGE DVD en 24 H !

Espaces DVD et figurines !!!

Bon de commande à retourner à Movies-Games, 11 Bd Voltaire 75011 Paris

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Tel : ..... N° CB : ..... Exp : .....

Titre	Quantité	Prix	Total
Frais de port et d'emballage			30 Frs
☐ Chèque ☐ Carte Bancaire ☐ Mandat Cash		Total	

Interview

Philippe Morange

C'est dans la bonne ville de Marseille que se rend le Free Shop de ce mois de décembre. Philippe Morange, le PDG d'Absolute Games répond aux questions de Consoles+ et nous éclaire sur la période de transition qui caractérise actuellement l'univers du jeu vidéo.

Consoles+ : Pouvez-vous vous présenter pour les lecteurs de Consoles+ ?
Philippe Morange : Je m'appelle Philippe Morange, j'ai 25 ans, j'ai fait des études de droit vite interrompues par la charge de travail et les responsabilités qu'ont entraîné la création de ma société. La passion des jeux, à l'origine de cette création, a démarré à l'époque de l'Amstrad et de l'Amiga, avec des jeux comme Solomon's Key, Double Dragon, Golden Axe ou Rick Dangerous.

Consoles+ : Pouvez-vous présenter la société Absolute Games ?
Philippe Morange : Absolute Games à été crée en 1997 à Dijon où je faisais mes études. Orientée à l'époque exclusivement sur la vente par correspondance, nous avons commencé la publicité dans Consoles+ en proposant des accessoires à des prix "défiants toute concurrence". Grâce aux bons résultats obtenus jusqu'à maintenant, nous sommes sur le point d'ouvrir une boutique en plein centre ville de Marseille, au 120, rue de Rome. L'ouverture de cette boutique a été un vrai casse-tête. Nous avons pris beaucoup de retard car nous souhaitions rassembler les deux activités sur un même site (VPC et magasin). Les démarches ont été longues et le déménagement a pas mal perturbé les clients. Dijon est une belle ville, mais étant originaire de Marseille, je souhaitais vivement retrouver le soleil du sud. En principe, le magasin de la rue de Rome devrait être ouvert d'ici fin novembre. Nous démarrerons simultanément la vente de jeux par correspondance, jusqu'ici non proposée du fait de l'impossibilité de constituer un stock jeux, sous peine d'invendus.

Consoles+ : La société Absolute Games possède-t-elle un savoir-faire à même de vous différencier de la concurrence ?
Philippe Morange : Nous nous sommes orientés très rapidement sur tout ce qui concerne les modifications. Nous avons ainsi été les premiers à proposer aux particuliers la puce de modification Playstation, les boîtiers PS Hacker et la puce Dreamcast quatre fils. Nous sommes particulièrement réactifs dans ce domaine. C'est cette particularité qui a permis le bon démarrage de la société. Dès le début, nous avons fourni de nombreuses sociétés, y compris des centrales d'achats ; nous étions parmi les précurseurs de ce marché sur Internet avec des ventes en Australie, aux Etats-Unis, en Allemagne, ou même en Tchécoslovaquie. Des sociétés à l'activité similaire ayant depuis vu le jour dans ces pays (souvent parmi nos anciens clients), l'export ne représente pratiquement plus rien maintenant. Absolute Games s'est bien implanté en France, et même si beaucoup de gens n'ont pas encore sauté le pas en commandant par correspondance, beaucoup connaissent le nom de la société et visitent régulièrement le site.

Consoles+ : Quels sont les produits qui cartonnent actuellement et, inversement, ceux qui ne se vendent pas du tout ?
Philippe Morange : Les ventes de puces de modifications et les boîtiers PS Hacker ont baissé. Les produits Dreamcast innovants, comme les Joydapters (branchement d'une Dual Shock Play sur la Dream) ou notre grand choix de cartes-mémoire se vendent bien. Mais il faut bien préciser que nous traversons une période difficile sur le plan du commerce vidéo-ludique. C'est une phase de transition et beaucoup de sociétés du secteur ont du mal à tenir le coup. La PS2 à été retardée plusieurs fois, le marché est en phases d'attente, et le client veut voir ce que la PS2 a dans le ventre pour prendre une décision. La Dreamcast remonte dans les ventes grâce aux très bons jeux récemment sortis – peut-être que le piratage sur Internet y est aussi pour quelque chose (il faut se rappeler que le succès de la Playstation, première du nom, s'est fait en partie grâce au piratage). Contrairement à la majorité des gens, je ne pense pas que la qualité des jeux sur PS2 va "exploser" la Dreamcast, et je suis curieux de voir la réaction du public à partir du 24 novembre. La PS2 est, pour le moment, très critiquée par les professionnels, et je ne suis pas sûr qu'elle apporte quelque chose de si extraordinaire qui justifie son prix de vente. Nous ne proposerons pas la

vente de PS2 par correspondance : la marge ne couvre pas les frais d'expéditions en cas de retour SAV.

Consoles+ : En ce qui concerne les consoles de la prochaine génération, voyez-vous un grand gagnant?
Philippe Morange : Il est difficile de parler de la XBOX à ce stade où les informations sont rares, mais cette console risque de marcher grâce aux très gros moyens qui vont être mis en œuvre par Microsoft. Son architecture PC va permettre de développer rapidement des jeux à fort potentiel, l'univers PC étant bien maîtrisé par les programmeurs. Il faut également noter que le PC est la première plate-forme qui a permis le jeu en ligne. Cette console va forcement faire preuve d'un très grand savoir-faire dans le domaine, et comme le jeu en réseau apparaît comme l'avenir du jeu vidéo... Je fais aussi confiance à Nintendo pour réaliser une grande console avec le Game Cube, et cette fois, pas question de brouillard, j'espère! La PS2 aura du succès grâce à sa petite sœur la Playstation, le public reste fidèle à la marque et garde un mauvais souvenir de la Saturn. Mais à Noël, lorsque les acheteurs pourront comparer les prix et la qualité des softs disponibles, il y a fort à parier que bon nombre d'entre eux se retourneront vers la Dreamcast qui reste encore assez méconnue du public.

Consoles+ : Voyez-vous une particularité technique à même de faire la différence entre les diverses consoles?
Philippe Morange : Mes plus grands moments de plaisir avec des jeux vidéo, je les ai passés sur GoldenEye, Mario Kart sur Nintendo 64 et, sur PC, avec des jeux comme StarCraft ou Transport Tycoon Deluxe. Rien ne vaut une partie à plusieurs. Le jeu multijoueur convivial est un critère qui est essentiel dans le succès d'une console. L'option Internet est la révolution qui va bouleverser la manière de jouer sur console, le problème étant, jusqu'à présent, le partage de l'écran souvent trop petit pour vraiment s'amuser, le ralentissement lié à la gestion de plusieurs joueurs et "l'occasion de jouer" : on ne trouve pas toujours une personne disponible au moment où ça nous prend. Tous ces problèmes disparaissent avec le jeu online sur Internet. Le gagnant sera celui qui proposera les jeux les plus funs sur le réseau planétaire.

Consoles+ : Quelle est, d'après vous, l'innovation majeure ou l'idée de génie qui peut apparaître dans les jeux vidéo du futur.
Philippe Morange : Les vibrations ont apporté une dimension nouvelle aux jeux. La réalité virtuelle demande une puissance que les consoles ne délivrent pas encore. Les principales recherches doivent s'orienter vers une prise en main de plus en plus évidente des nouvelles technologies. Il faut du plug and play, une facilité d'accès au réseau et pas cher (forfaits?...).
Face à la Playstation 2, la Dreamcast possède un atout de taille dans l'utilisation facile d'Internet, grâce à son avance dans le domaine.

Consoles+ : Absolute Games possède son site sur Internet?
Philippe Morange : Absolute Games possède son site Internet : www.AbsoluteGames.Fr (anciennement www.AbsoluteGames.com qui existait depuis quatre ans). Nous voulions offrir un catalogue complet et interactif de nos produits à nos clients. Nous nous sommes donc orientés vers un site de ventes et d'infos. Question sécurité, nous possédons un paiement en ligne sécurisé et le site est également capable de générer un bon de commande imprimable qu'il suffit de renvoyer (pour ceux qui ne veulent pas commander directement avec la CB).
C'est un succès : le site est classé n° 1 des sites de ventes d'accessoires pour console en ligne sur Hit-Parade™ (23e sur la totalité des sites : Actualités, Téléchargement, etc.).
Le site permet de se faire une idée précise de la marchandise grâce à des photos et des explications : on peut voir toutes les photos et les fiches de nos produits, demander des informations et, bien sûr, être tenu au courant des disponibilités et des nouveautés. Le support technique peut fournir des plans agrandis ou des informations très précises suivant chaque cas.

Consoles+ : Quelles sont vos perspectives à court et à long terme?
Philippe Morange : A court terme, c'est enfin l'ouverture du magasin au 120 rue de Rome, en plein centre ville de Marseille. Nous souhaitions pouvoir proposer des services comme le "dézonage" de DVD ou la modification directe, mais aussi des films et lecteurs DVD, du jeu d'occasion, des goodies, et tout ce qui se rapproche de près ou de loin du monde du jeu vidéo. C'est éventuellement l'ouverture d'un autre magasin en cas de succès. Nous avons commencé à réfléchir à une sorte de franchise en raison de la demande de certains magasins qui souhaitent devenir des enseignes Absolute Games sur Paris ou sur Lyon. Mais la difficulté de cette démarche tient dans l'impossibilité de contrôler précisément la qualité de la vente et la tenue du magasin. Nous nous contentons pour le moment d'une seule enseigne (230 m², en comptant la VPC tout de même!). Il nous fallait impérativement un point de vente direct pour donner confiance au public (qui reste très méfiant face aux sociétés de vente à distance), et élargir notre gamme de produits et de services : c'est le but de notre magasin de Marseille!
Je tiens beaucoup à remercier tous les clients ayant sauté le pas : nous faire confiance en commandant par vente à distance. La satisfaction du client est notre priorité absolue, c'est pour cela que nous proposons du "satisfait ou remboursé" et que nous nous efforçons de proposer les meilleurs prix. Merci à toute l'équipe de Console+ de nous avoir accompagnés jusqu'ici et d'avoir contribué au développement d'Absolute Games. Et bien sûr, merci à Pierre pour cette interview! Bonnes fêtes a tous!

Propos recueillis par Toxic

Accessoires

Le spécialiste de l'accessoire sur consoles !

FL GAMES

BP 30
91390 Morsang sur Orge

Dreamface 129frs
DC Cool Fan 199frs

Bloc Alimentation DC
Auto-voltage 199frs

Canne à pêche
DreamCast 249frs

Blaze Pro
Arcade Stick 299frs

Guitare PSX 249frs

DREAMCAST :

Câble de liaison
NeoGeo POCKET-DreamCast ... 299 frs
DC Gun ... 299 frs
VGA BOX ... 289 frs
Cartes Mémoires
1mo/2mo/4mo ... 99/149/199 frs
Nexus
4mo/16mo avec câble ! ... 299/349 frs
Maracas Controller ... 599 frs

GAME BOY / NEO POCKET :

GB X Changer + cartouche vierge de 16 jeux environ ... 899 frs
GB Batterie rechargeable ... 99 frs
Cable GB Multi link ... 59 frs
Cable link NeoGeo pocket ... 249 frs
Pocket Linker pour NeoGeo Pocket + cartouche vierge de 32 Mo ... 899 frs

PLAYSTATION / PS One :

PS Hacker / Puce + cable RGB ... 99 frs
Falcon Light Gun
avec pointeur laser ! ... 299 frs
Adaptateur Allume-Cigare
PS One ... 149 frs
Ecran TFT PS One ... tél.

Accéssoires PS2 : ... tél.

Livraison sous 24h/48h
Pour toutes questions,
n'hesitez pas à nous contacter !

Tel : 01.60.16.42.32
Fax : 01.60.16.19.77
Ouvert du Lundi au Samedi
de 9h00 à 19h00 Non-Stop!

Tous nos prix sont TTC hors frais de port (35 frs de frais de port ou 70 frs pour un contre remboursement (à partir de 100 frs d'achat). VPC Uniquement. Adressez-nous vos commandes par CB par téléphone/fax ou par chèques/mandats. Offres dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

WWW.FL-GAMES.COM

DRAGON PLAYERS

DES PRIX CADEAUX AVANT LES FETES

PLAYSTATION 2

TEKKEN TAG	369 F
RIDGE RACER 5	369 F
SSX	369 F
FIFA 2001	369 F
ISS 2000	369 F
TRACK AND FIELD	369 F
DYNASTIE WARRIORS	369 F
RAYMAN 2	369 F
FORMULE ONE 2000	369 F

DREAMCAST

QUAKE 3	349 F
JET SET RADIO	349 F
SILENT SCOPE	349 F
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	349 F
READY TO RUMBLE 2	349 F
TONY HAWK 2	349 F
TOMB RAIDER 5	349 F
SEGA GT	349 F
CAPCOM VS SNK	349 F

PLAYSTATION

TOMB RAIDER 5	329 F
CRASH BASH	299 F
SPYRO 3	299 F
ALLADIN	299 F
DINO CRISIS 2	289 F
THE LEGEND OF DRAGON	349 F
DAVE MIRRA BMX	299 F
LE MONDE NE SUFFIT PAS	299 F

LA PS2 dès maintenant !

RACHAT DE TOUS VOS DVD
renseignez vous !

Frais de port gratuit, livraison sous 24h

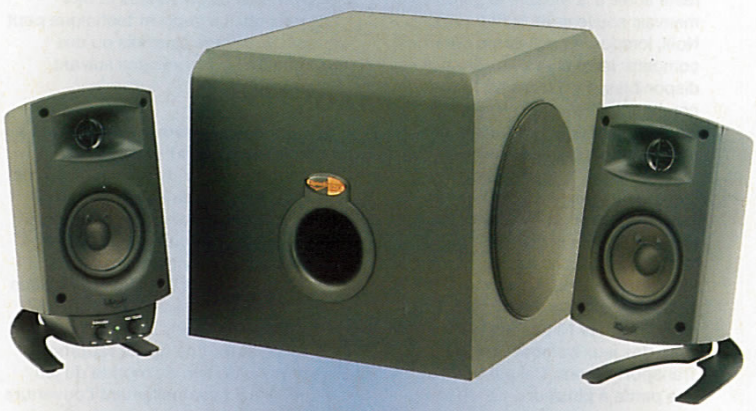
pour plus de renseignements contactez nous au : 04.42.43.03.96
Adressez nous vos commandes et réglement par chèques ou mandat à :
ALLIANCE GAMES DRAGON PLAYERS
22, rue LAMARTINE - 13500 MARTIGUES

ENCEINTES PROMEDIA 2.1

Multimédia

Klipsch, c'est un peu la marque culte de la rédaction. Jusqu'à présent nous connaissions cette "légende du haut rendement" pour ses époustouflantes enceintes de home-cinema et de hi-fi. Aujourd'hui, le fabricant américain a décidé de se lancer dans les enceintes multimédia. Klipsch est le premier à proposer sur le marché français des enceintes pour ordinateur, agréées THX. Ce label est une garantie de qualité, et en effet, nous avons été impressionnés par le son très pur que produisait l'ensemble ProMedia. Nous avons testé la version 2.1 (c'est-à-dire, deux satellites en front, et un caisson de basses), mais elle existera bientôt en 4.1, avec quatre satellites. Le design reprend celui du modèle qui avait déjà remporté un certain succès, le Quintet Microtheater. La puissance est, elle aussi, honorable, avec 130 watts pour le caisson et 35 watts pour chaque satellite. En fait, le seul défaut que nous avons trouvé est la position du bouton d'allumage du caisson de basses, peu accessible. A part ce détail, si vous voulez donner une autre dimension au son de votre ordinateur, il n'y a plus à hésiter!

Klipsch
Distribué par General Radio.
Environ 1 850 francs.

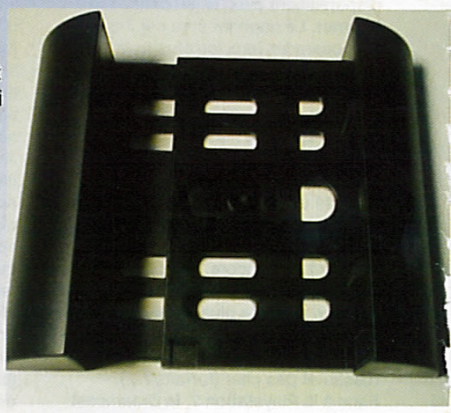


EXTREME STAND

PS2

Alors que Sony propose deux socles différents pour tenir la PS2 debout dans les meilleures conditions, voici qu'Eclectic nous sort sa version de l'objet. Il est certes moins joli que l'officiel, mais il est bien mieux pensé. En effet, la largeur de la fente où l'on pose la console est réglable. Ce qui permet de poser la console soit verticalement, soit horizontalement. Ce système prévoit aussi l'adjonction d'une future extension, comme un disque dur par exemple.

Eclectic.
Moins de 100 francs.



SKATE STATION

Playstation/PS2

Décidément, les jeux de glisse doivent marcher à donf. Le mois dernier, nous avions testé la planche de Thrustmaster. Ce mois-ci, c'est au tour de celle de Bigben de débarquer à la rédaction. Chronologiquement, les deux modèles étaient sortis à peu près en même temps. Le Skate Station, compatible Playstation et PS2, diffère de son concurrent sur plusieurs points. D'abord, la planche peut se pencher dans quatre directions au lieu de deux: droite, gauche, haut et bas. Ces deux dernières directions sont programmables pour une meilleure ergonomie.

La taille de l'engin est légèrement plus compacte. Par contre, l'extension pad (que l'on tient à une main) permet de réaliser plus facilement les tricks. Bien sûr, les scores réalisés debout sur le Skate Station ne seront pas aussi bons que ceux au pad. Mais, même si c'est plus délicat à manier, cela fait partie du charme de l'objet. Au final, on peut dire que les deux accessoires se valent, et qu'il est difficile de choisir un gagnant. C'est une histoire de goût. Nous vous conseillons d'essayer les deux modèles avant de choisir.

Bigben,
Environ 500 francs.

RUMBLE PACK

Dreamcast

Le Rumble Pack fusionne deux objets en un: un VM à haute capacité de stockage et un Puru Puru Pack (c'est-à-dire, un Kit Vibration en gaulois). Sa forme ressemble à celle du Kit Vibration officiel. Par contre, sa couleur transparente lui confère une certaine élégance. Il est capable de stocker l'équivalent de 4 VM sans compression, grâce au bouton pour changer de page. Les LED serviront de points de repère. Un petit interrupteur à gauche permet de passer de l'un à l'autre. De cette façon, si vous en avez marre des vibrations, vous pouvez tout à fait les désactiver. Par contre, les chocs transmis sont un peu trop faibles.

Eclectic.
Environ 250 francs.

Joyeuses Fêtes!!

120 Rue de Rome 13006 Marseille
Tel: 04 91 13 61 91
www.AbsoluteGames.Fr

Absolute Games

Nouveautés !
- Dézonage DVD
- Puce PlayStation 2
- Puce Nouvelle Ps One

Produit Star PlayStation 99Fr
Game Enhancer (Ps Hacker)

PlayStation.

Alimentation rechange	149Fr
Cable RGB audio guncon	39Fr
Cable rallonge manette	39Fr
Cable liaison LINK	39Fr
CDR Black INTENSO x16	14Fr
Coque design bleue ou rouge	129Fr
Ecran LCD pour PS One	Tel...
Game Enhancer (Action Replay - Ps hacker) Passez tous vos jeux,compatible codes ActionReplay Compatible avec toutes les consoles sauf modèles scph9002 et 102 voir n°modèle au dos de la console	99Fr
SmartJoydapter Utilisez vos manettes et volants Play sur votre Pc, livré avec drivers	129Fr 169Fr
Kit Nouvelle Play Ps One Puce, cable RGB audio, notice & Plans compatible avec la nouvelle PS One	99Fr
Kit classic compatible 9002 Puce, cable RGB audio notice & plans compatible avec tous les modèles de Play!	99Fr
Memory card 15Blocs 1Mb	39Fr
Manette simple grise	49Fr
Manette vibrante gnise/noire	129Fr
Manette vibrante PS2	179Fr
Manette vibrante sans fil Livrée avec piles, très bonne finition!	199Fr
Quadrupleur manette	139Fr
Télécommande DVD PS2	159Fr
Vertical Stand "Socle PS2"	79Fr

Produit Star PlayStation 99Fr
Kit Ps One
Puce, Cable Rgb, plans

Produit Star PlayStation Tel...
Ecran PsOne

Dreamcast.

Cable RGB & sorties Audio	49Fr
Cable rallonge manette	59Fr
Cable SVidéo Dreamcast	69Fr
Cable Link Dreamcast	Tel...
Dream connection 3en1 Utilisez votre clavier PC ps2,DualShock,vos volants Play et Saturn, Manettes Saturn	229Fr
Joydapter Play -> Dream Utilisez vos manettes et volants Playstation!	179Fr
Bleemcast Play -> Dream	Tel...
Manette avec vibreur interne	199Fr
Manette normale ss vibreur	145Fr
Memory Card 1Mo	99Fr
Memory Card 2Mo	149Fr
Memory Card 4Mo	199Fr
Memory 4Mo & Vibreur 2en1	249Fr
Memory Card NEXUS 4mo Livrée avec cable liaison Pc/Dream	249Fr
Puce imports Jap/Us/Pal	99Fr
Vibreur translucide bleu	99Fr
VGA BOX Dream Branchez votre console sur le moniteur PC!	229Fr

Produit Star Dreamcast 229Fr
Dream 3 en 1 Connection

Produit Star Dreamcast 199Fr
ShockPad (Manette avec vibreur)

399Fr

Tarifs valables par correspondance et à notre magasin de Marseille sur présentation de cette publicité dans le mois de parution du magazine

Produit Star Dreamcast 99Fr
Memory
1mo 99Fr
2mo 149Fr
4mo 199Fr

Dézonage DVD sans perte de garantie!!
En 24h, Dézonage définitif, garanti 1an:
Grundig, Hitachi, Loewe, Marantz, Mircomedia, Philips, Pioneer, Proline, Samsung, Teac, Toshiba, Wharfdale, contactez nous ...

Passez commande par CB par téléphone ou par chèque / mandat par courrier à AbsoluteGames.Fr 120 Rue de Rome 13006 Marseille
Nom, Prénom | Téléphone | Adresse | Code Postal, Ville | Articles
+ 30Fr frais de port
Option contre remboursement +40Fr (à partir de 150Fr d'achats)

KONCI

japanimation

ouvert du lundi au vendredi 10h30 à 19h30 samedi 10h à 19h30

123 BD Voltaire 75011 Paris Métro Voltaire ligne 9
Tél: 01 44 93 51 30 ou 01 44 93 03 28
http:// www.konci.com

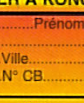
Toute L'equipe de KONCI Vous Souhaite de
****Joyeuses Fête de Fin d'Année****
Pour Toute Commande 1 Cadeau Surprise
Vous Seront Offertes

Résines SD 79F pièce

Résines SD 79F pièce

CD MUSIC 99F L'unité 5CDs Achetés 6ème CDs Gratuit
Prix des coffrets de cd «2cds=170f» «3cds=245f» «4cds=299f»

Final Fantasy 1&2All Sounds-GM201
Final Fantasy Pray-GM208
Final Fantasy Mix-GM211
Final Fantasy 3 -GM202
Final Fantasy 3 OST-GM212
Final Fantasy 4 OST-GM213
Final Fantasy 4 Piano Collection-GM209
Final Fantasy 5 OST 2cd-GM214
Final Fantasy 5 Dear Friends-GM217
Final Fantasy 6 OST 3cd-GM204
Final Fantasy 6 Grand Final-GM207
Final Fantasy 7 OST 4cd-GM219
Final Fantasy 7 Reunion Track-GM223
Final Fantasy 8 Symphonic-GM229
Final Fantasy 8 Piano Collection-GM266
Final Fantasy 8 OST 4cd-GM108
Final Fantasy 9 OST 4cd-GM348
Final Fantasy Symphonic Suite-GM203
Final Fantasy 1987-1994-GM210
Final Fantasy Celtic Moon-GM216
Final Fantasy Love Will Grow-GM218
Ace Combat 3 électroshere Direc -GM186
Arc The Lad Piano Album -GM335
Arc The Lad Sond Track 2cd -GM230
Arc The Lad 3 OST -GM270
Azel Panzer Dragon RPG -GM101
Breath Of Fire 4 OST 2cds -GM331
Castel Vania -GM102
Castel Vania 2 2cds -GM103
Creid -GM86
Chrono Traigger OST -GM243
Chrono Traigger BGM 3cds -GAME78
Chrono Cross OST 3cds -GM246
Dreamcast-Sonic Adventure 2cds -AG51
Dance Revolution 3rt Mix 2cds -GM233
Dead Or Alive 2 OST -GM317
Dracula X OST-GM6
Dracula X Remixes -GM173
Dragon Quest 1et2 Vol.2 -GAME2
Dragon Quest 5 Sympho+riginal 2cds-GAME25
Dragon Quest 2 Sympho+Arrange -GAME27
Dragon Quest 1et 2 Vol.1 -GAME 01
Dragon Quest 6 Sympho+original v 2cds-GAME139
Dragon Quest In Concert -GM261
Dragon Quest 5 On Piano -GM262
Dragon Quest 6 On Piano -GM263
Dino Crisis OST -GM185
Exnogears BGM 2cds -A&G33
Fatal Fury Wild Ambition Arrange -GM148
Front Mission 3 OST 2cds -GM191
Gensosuikoden 2 OST 1 2cds -GM72
Gensosuikoden 2 OST 2 2cds -GM74
Ghost in The Shell Game Music -AG35
Guitar Freaks 2nd Mix OST -GM196
Grand Turismo OST -GM13
Grand Turismo 2 extenbed score-G -GM322
Grand Turismo 2 OST -GM300
Gradiu 4 OST -GM145
Grandia OST 1 2cds -GM60
Grandia 2 Deus OST -GM363



Grandia OST 2 2cds-GM62
Gensosuiko Gaiden OST V.1 2cds -GM356
G-Darius Zuntata Original acade -GM98
Kessen OST -GM 289
King Of Fighters Best Arrange -GM333
King Of Fighters'2000 2cds -GM346
King Of Fighters'2000 Arrange Song T. GM358
King Of Fighters'98 OST 2cds -GM34
King Of Fighters'99 OST 2cds -GM182
King Of Fighters'99 Arrange Sound T.GM190
King Of Fighters'94 Arrange Sound T.GAME104
Langrisser Millennium OST 2cds -GM236
Parasite Eve Remixes -GM30
Parasite Eve OST 2cds -GM15
Parasite Eve 2 SOT 2cds -GM244
Résident Evil 2 OST -GSM01
Résident Evil Code:Veronica ost 2cd-GM286
Résident Evil 3 Last E. OST 2cds-GM258
Ridge Racer Type 4 Direct Audio-GM94
Ridge Racer 5 OST -GM294
Saga Frontier 2 Piano Pieces -GM162
Samurai Spirit PSX 2cds -GM264
Samurai Spirits 64 Arrange BGM-AG36
Seiken Densetsu Legend Of Mana 2cd -GM185
Secret Of Mana 3 OST 3cds -GAME108
Shenmue Orchestra Vresion -GM131
Shenmue Juke Box -GM257
Shenmue Chap.1 OST -GM295
Shining Force 3 OST -GM100
Street Capcom Neo-Geo Pocket -GM279
Street Fighters 3rd Strike 2cds -GM160
Street Fighter 2 Artist Album -GM66
Silant Hill OST -GM128
Star Ocean 2 Arrange Alpum -GM54
Star Ocean 2 OST 2cds -GM55
Star Ocean 2 Fantasy Megamix -GM359
Sonic Adventure Vocal+Remix Album -GM105
Soul Edge Khan Super Session-GM01
Soul Edge S.Batte Sound Attack -GM44
Soulcalibur OST -GM200
SNK VS. CAPCOM 2000 -GM355
Tenchu OST -GM11
Tekken Tag Tournament -GM187
Tekken Tag Tournament Music PSX-GM320
Legend Of Zelda OST -GM78
Legend Of Zelda Arrange Album -GM268
Legend Of Zelda Mask of mujura 2cds -GM323
Lunar Songs 1 -GM28
Lunar Songs 2 -GM29
Macross VF-X2 OST -GM184
Metal Gear Solid OST -GM40
Metal Gear Solid Snake Hideo kojima -GM71
Orphen PS 2 2cds -GM341
Valkyrie Profile Voice Mix Arrange -GM319
Valkyrie Profile Arrange Album -GM288
Valkyrie Profile
Vagrant Story OST 2cds -GM311
Virtua Fighter'3 on the Vocal -GM280
Very Best Of Ys Facom Label 10th A.-GM67
Wild Arms OST -GM197
Wild Arms 2nd Ignition OST -GM198

Stores En Bambou 129Frs En Tssuis 99Frs

POSTERS 15F L'UNITE COMMANDE MINIMUN PAR 5

BON DE COMMANDE A RETOURNER A KONCI 123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM.....Prénom.....
Adresse.....
Code postal.....Ville.....
Tél.....AGE.....N° CB.....Exp le.....

TITRE	REF	QTE	PRIX	MONTANT
FRAIS DE PORT ET D'EMBALAGE COLISSIMO SUIVI RECOMMANDER DANS 48H,OFFERT A PARTIR DE 500Frs D'ACHATS UNIQUEMENT LA FRANCE (DOM-TOM 60F)				30F

☐CHEQUE ☐CARTE BANCAIRE ☐MANDAT CASH TOTAL

Accessoires

DREAM CONNECTION
Dreamcast

C'est encore une idée de génie qu'a eu Eclectic. Le Dream Connection vous permettra de brancher sur votre Dreamcast n'importe quel accessoire Playstation, Saturn, ou périphérique PC en port de type IBM PS/2. Manette, volant, clavier, et si vous le branchez au secteur, il pourra même émuler les vibrations vers le Dual Shock. Par contre, les guns et les souris ne seront pas compatibles. L'ensemble fonctionne à merveille, surtout, quand on n'a pas envie de réinvestir une fortune dans une autre panoplie d'accessoires. Mais sur des jeux qui demandent une grande justesse, le Dream Connection ne s'avère pas d'une précision suffisante. Cet objet très créatif est donc idéal pour ceux qui n'aiment pas la prise en main de la manette Dreamcast.

Eclectic.
Environ 230 francs.

GUN FALCON
Playstation

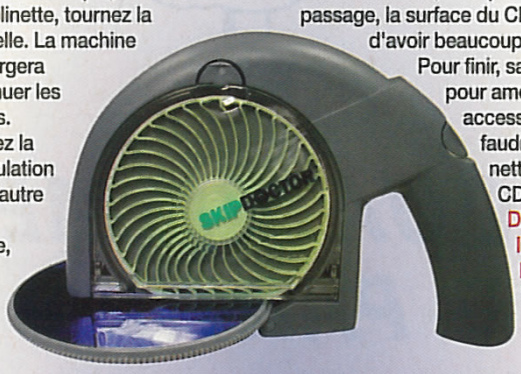
Blaze nous a tous surpris avec ce nouveau gun pour Playstation compatible Guncon. Vous pourrez donc jouer à Time Crisis et Point Blank avec. La grande innovation du Falcon est la visée laser (comme les guns de "Terminator", par exemple). Une molette de réglage permet d'ajuster sa mire. Avec cette option, plus besoin de viser à l'instinct, il suffit de diriger le point rouge à l'écran sur la cible voulue. On gagne beaucoup en précision. Le Falcon offre aussi plusieurs autres options, comme l'effet de recul, quand on le branche à une prise secteur. Mais, nous vous en déconseillons l'usage, car ce mouvement de va-et-vient énerve rapidement, le bruit généré gâchant au passage le plaisir de jeu. A part cela, le gun est bien sûr muni des options qu'on trouve maintenant en série, c'est-à-dire le reload et le tir automatique. Au final, Blaze nous sort encore un accessoire, avec le petit plus qui le rend intéressant. Attention tout de même à ne pas le pointer directement dans les yeux de vos petits camarades.

Blaze.
Environ 250 francs.

SKIPDOCTOR

Multimédia

Vous avez une tonne de CD à jeter, pour cause d'un manque de soin flagrant? Ces rayures inévitables vous pourrissent la vie? Nous avons tous, un jour ou l'autre, rencontré un problème de lecture de CD. C'est pour réparer ce fléau, que le SkipDoctor a été créé. Versez quelques gouttes du produit liquide fourni sur le disque, insérez-le dans la Moulinette, tournez la manivelle. La machine se chargera d'atténuer les rayures. Répétez la manipulation dans l'autre sens. Ensuite, nettoyez soigneusement le CD avec le chiffon doux fourni. Répétez l'opération si le CD refuse toujours d'être lu correctement. Le SkipDoctor est compatible CD-audio, CD Playstation, CD-R, CD-Rom, et aussi CD PS2! Nous avons essayé, et il a pu sauver quelques-uns de nos anciens jeux irrécupérables. Mais cela doit rester une solution de dernier recours, car après son passage, la surface du CD aura l'air d'avoir beaucoup souffert. Pour finir, sachez que pour amortir un tel accessoire, il faudra en nettoyer, des CD... Digital Innovations. Environ 700 francs.



GAME PLATINUM

Playstation

1001 pattes
Air Combat
Colin Mc Rae Rally
Command and Conquer
Command and Conquer Alerte Rouge
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot 2
Crash Bandicoot 3
Croc
Die Hard Trilogy
Fifa: en route pour la Coupe du Monde 98
Final Fantasy VII
Formula One 97
G-Police
Gran Turismo
Grand Theft Auto
Heart of Darkness
Hercules
International Track and Field
Jurassic Park II Lost World
Medievil
Metal Gear Solid
Mickey's Wild Adventure
Micromachines V3
Moto Racer
Moto Racer 2
Oddworld, l'Odyssée d'Abe
Porsche Challenge
Rayman
Resident Evil 2
Ridge Racer
Ridge Racer Revolution
Ridge Racer Type 4
Silent Hill
Soul Blade
Soviet Strike
Spyro
Street Fighter EX plus alpha
Tekken
Tekken 2
Tekken 3
Tenchu: Stealth Assassins
Time Crisis
Toca Touring Car 2
Tomb Raider
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
V-Rally
WipEout 2097

PLAYER'S CHOICE

Nintendo 64

1080° Snowboarding
Banjo Kazooïe
Bomberman 64
Diddy Kong Racing
F1 World Grand Prix
Goldeneye
Lylat Wars
Mario Kart 64
Star Wars Shadow of the Empire
Wave Race
Yoshi's Story

POWER GAMES

OFFRE EXCEPTIONNELLE :
CONSOLE DREAMCAST + LECTEUR DVD MULTIZONE
2990F
POSSIBILITE DE PRIEMENT EN 3 OU 4 FOIS. NOUS CONTACTER.

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H30 A 19H ET LES
DIMANCHE 10 ET 13/12

NOUVEAU
PSone™
790F

PlayStation 2 2990F
DISPONIBLE DES LE 24 NOVEMBRE.
POSSIBILITE DE PRIEMENT EN 3 OU 4 FOIS. NOUS CONTACTER.

FINAL FANTASY 9 USA
BREATH OF FIRE 4 USA
TOMB RAIDER 5 VF
DRIVER 2 VF
MEDAL OF HONOR 2 VF
MONDE NE SUFFIT PAS VF
ISS 2000 VF
PERSONA 2 VF
BLADE USA
LUNAR 2 USA

CONSOLE
1499F
INCLUS CHUCHU ROCKET + 2 CD DE DEMO.

BLEEMCAST
EMULATEUR PLAYSTATION
BLEEMPAD
BLEEMPOD

GRANDIA 2 USA
HALF LIFE USA
SONIC SHUFFLE USA
UNREAL USA
DAYTONA 2001 JAP
SHEN MUE VF/USA
TOMB RAIDER 5 VF
TOKYO BATTLE 2 VF
JET SET RADIO VF
SEGA GT VF
SKIES OF ARCADIA USA
RIVAL SCHOOL 2 JAP
LAST BLADE FINAL JAP
PHANTASY STAR JAP
GUILTY GEAR X JAP

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL +40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : .....TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : .....VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° [ ] EXPIRE [ ]
PORT EXPRESS 24H : 60F POUR UN JEU
10F POUR ARTICLE SUPPL.

EDMOND LE DÉMON

QUATRIÈME PARTIE

Noël approche et avec lui une montagne de bonheur pour les grands enfants que nous sommes restés. Cependant, la Saint-Sylvestre, pour certains d'entre nous, ne rime pas avec "cadeaux", mais plutôt avec "fardeau". En effet, chez nous, le Père Noël ne porte ni robe rouge ni longue barbe blanche : il porte deux cornes sur le haut du crâne et c'est une vraie peste. Son nom : Edmond le démon. Trop pas cool...

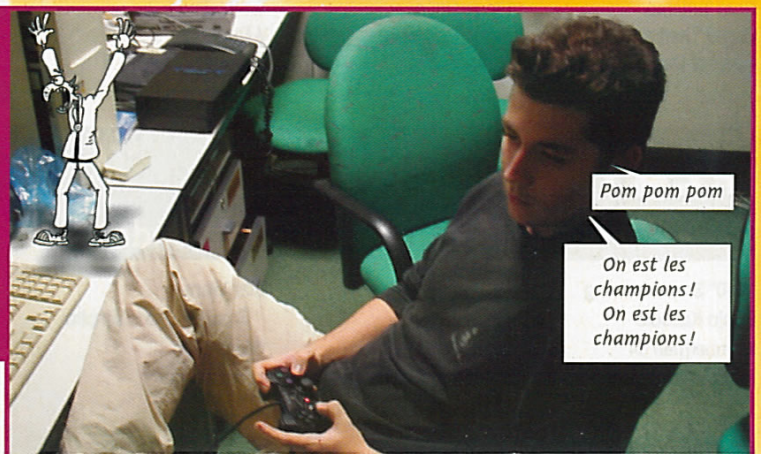
Rédaction de Consoles+. Mardi 5 décembre 2000. Bureau de AHL, 11 h 15 du matin.

Tout à coup, AHL est pris d'un doute affreux. Que se passe-t-il ? Son écran affiche des formes bizarres en pleine partie. Est-ce un nouveau virus ? Un bogue ? Le service informatique ?

C'est bien pire que cela, c'est Edmond le démon !

C'en est trop pour AHL. Il crie sa rage et sa douleur...

Quelques instants plus tard, Edmond se rend dans la salle des tests et surprend notre ami Toxic dans une drôle de position.

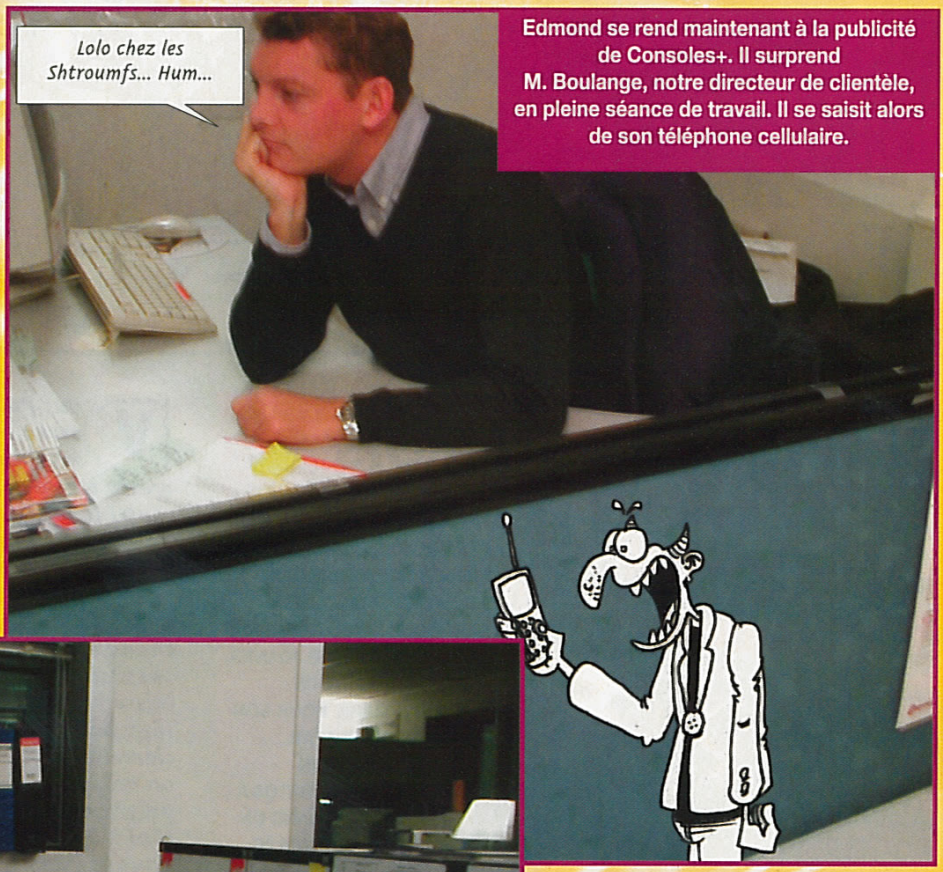


Toxic s'essaye au dernier ISS sur Playstation 2, ce qui le rend particulièrement joyeux.

Cependant, quelque chose vient perturber la partie de notre ami, mais néanmoins testeur...

Edmond est partout! Rien ne peut l'arrêter!

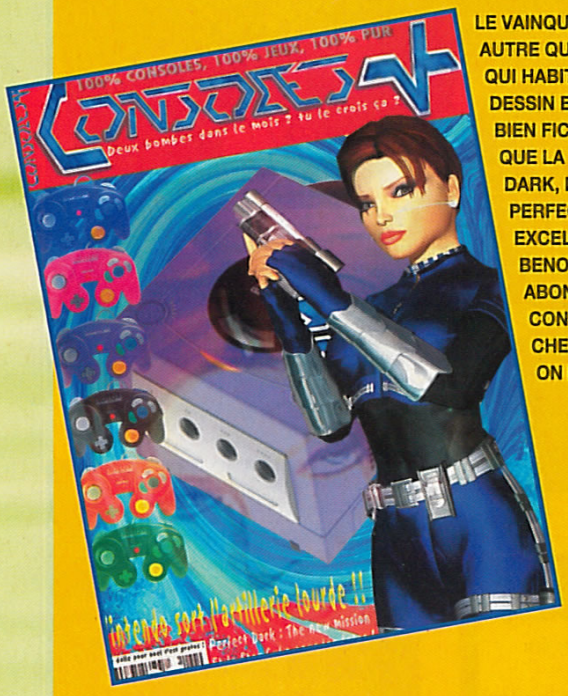
Toxic tombe alors dans un profond coma. Un coma bien particulier puisqu'il garde les yeux ouverts et a le sourire crispé. Etonnant non?



Edmond se rend maintenant à la publicité de Consoles+. Il surprend M. Boulange, notre directeur de clientèle, en pleine séance de travail. Il se saisit alors de son téléphone cellulaire.

Edmond va-t-il encore sévir longtemps dans la rédaction de Consoles+ ? Qui va enfin mettre fin à ses sombres blagues à deux balles? Nicolas, notre directeur de clientèle, va-t-il se remettre de sa terrible agression? Autant de questions qui ne trouveront réponses que le mois prochain.

VAINQUEUR DU MOIS



LE VAINQUEUR DU MOIS N'EST AUTRE QUE BENOIT BROUARD, QUI HABITE VERGEZE. SON DESSIN EST FRANCHEMENT BIEN FICHU... TOUT AUTANT QUE LA DÉLICIEUSE JOANNA DARK, L'HEROÏNE DE PERFECT DARK. POUR SON EXCELLENT TRAVAIL, BENOIT GAGNE UN ABONNEMENT GRATOS À CONSOLES+. QUAND ON CHERCHE LES ENNUIS, ON LES TROUVE!

Vous l'aurez certainement remarqué, chaque année on nous refait le coup ! Je ne sais pas ce qui se passe, mais aux alentours du 25 décembre au matin, on se réveille toujours avec une désagréable surprise : nos chaussettes et nos chaussures, qu'on avait laissé sécher au coin du feu, sont bourrées de clémentines et d'oranges, et on trouve plein de paquets piégés au pied du sapin ! L'an passé, j'ai eu droit à la poupée "Ken fait ses courses à Franprix" ; l'an passé "Ken se rase la moustache" et l'année d'avant encore "Ken au salon de l'auto". Avec un peu de chance, ce coup-ci j'aurai peut-être la chance d'avoir "Ken joue à la Playstation 2" ou, mieux, "Ken surfe sur Internet". Franchement, si je chope de kéké qui me refile tout ça, je lui fais bouffer le sapin du salon par les racines, moi !

Bomboy, Ken de poche

SIMON D'IMPORT

Q Nicolas Simon, nico.simon@libertysurf.fr un lecteur qui habite Manom en Lorraine me pose quelques questions : "1/ Pouvez-vous transmettre mon e-mail pour que d'autres lecteurs m'envoyent du courrier ou des réponses complémentaires ? 2/ Existera-t-il des jeux importés pour la Playstation 2 ? Dans ce cas, faudra-t-il un accessoire pour les lire ? 3/ Les jeux de la Playstation 1 sont compatibles avec la Playstation 2. OK. Mais qu'en est-il des jeux importés de la Playstation 1 ? Faudra-t-il là aussi un complément pour les lire (puce, carte, etc.) ? 4/ Existe-t-il des jeux importés pour Dreamcast ? Encore une fois, faut-il quelque chose de particulier pour les lire ? 5/ Je sais que Bleemcast permettra de lire les jeux Playstation sur la Dreamcast, mais peut-on lire les CD importés avec Bleemcast ? 6/ Les cartes-mémoire de la Playstation 1 ne sont pas compatibles avec la Playstation 2. Est-ce que cela signifie qu'il faut recommencer tout un jeu sur Playstation 2 ?"

R Salut kéké. 1/ C'est fait. 2/ Oui, les jeux en import existent, mais tu devras trouver une puce ou un adaptateur pour les faire fonctionner sur ta console officielle. 3/ Même remarque : pas question de faire tourner des jeux import PS1 sur une PS2 officielle. 4/ Oui. Soit tu fais installer une puce sur ta DC, soit tu te procures un CD Boot pour lancer les jeux import. On trouve ce CD Boot sur Internet. Il te faut un PC, un graveur et un programme pour graver toi-même ton CD de Boot. 5/ Normalement, il sera impossible de faire tourner des jeux import avec la version officielle de Bleemcast. Mais rien n'est certain : je n'ai pas encore reçu de version américaine de Bleemcast. Je n'ai donc pas pu tester le produit. 6/ Les cartes mémoire PS1 sont compatibles avec les PS2 uniquement pour les jeux PS1. Donc tu ne devrais pas avoir de problème pour continuer à jouer à ton jeu PS sur PS2.

INSPECTEUR GARRICK

CONSOLES+
RUBRIQUE COURRIER
43, RUE DU COLONEL PIERRE-AVIA
75754 PARIS CEDEX 15

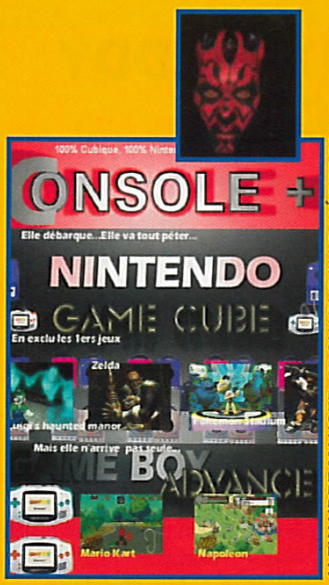
Q *Garrick m'envoie ses questions par le Net mais ne veut pas que je diffuse son e-mail. OK, c'est comme il veut. Voici ce qu'il me demande: "Je m'appelle Garrick Lasarte, j'ai 14 ans et j'habite Paris. Passons aux questions... 1/ Quand Sega Europe va-t-il se décider à lancer une campagne de pub télé pour ses jeux? Jusqu'à présent, c'est ce qui fait défaut à la console... 2/Squaresoft a-t-il repris le développement du film "Final Fantasy"? Si oui, une date de sortie est-elle prévue? 3/Quand sortira Final Fantasy IX dans nos contrées? 4/Est-ce que Sony nous prend pour des milliardaires? Non seulement la Playstation 2 coûte 3000 balles, mais en plus les jeux seront compris entre 400 et 500 francs! On se moque de nous! 5/A propos de Shemnue... je suis déçu: je m'attendais à un jeu comportant au moins des sous-titres en français. Or j'apprends qu'en fin de compte tout sera en anglais, pourquoi? 6/Quels sont les prochains RPG prévus sur Dreamcast? 7/Des nouvelles de Black & White?"*

R Salut kéké. 1/Effectivement, Sega ne fait pas beaucoup de publicité à la télévision pour sa console. Je me demande même si j'en ai déjà vu une... je ne crois pas! Sega sponsorise quelques équipes de football en Angleterre et en France, achète des pages de publicité dans les magazines, mais rien pour la télé. Bizarre! 2/Je n'ai pas de nouvelles du film "Final Fantasy". Son tournage a dernièrement été stoppé et je n'ai aucune information récente à son sujet... ça ne s'annonce pas bien! 3/Final Fantasy IX est attendu pour le début de l'année 2001 en France. Certainement fin janvier, début février. 4/ La PS2 est effectivement très chère! Le prix des jeux est lui aussi élevé. En moyenne, il est de 399 francs, ce qui est plus cher que les jeux de la Playstation actuellement. Mais ce que je trouve incroyable de la part de Sony, c'est de nous vendre certains jeux de mauvaise qualité et sans aucun intérêt à ce prix-là: Fantavision, par exemple. Il s'agit d'une simulation de feu d'artifice... franchement, il aurait mieux valu l'offrir avec la console. Même les Japonais ne se sont pas rués dessus... c'est dire! De même, Street Fighter EX3 (noté 40% dans Consoles+) est loin d'être une merveille! Alors que le prix des jeux PS commence à baisser, je ne comprends pas pourquoi celui des jeux PS2 est aussi élevé. On se moque de nous, comme tu dis. 5/D'après ce que j'ai pu voir, dans la version testée ce mois-ci, les voix sont en anglais et les sous-titres également. Seuls les menus sont en français. Pas cool ! 6/ Le prochain gros jeu d'aventure à venir sur DC est incontestablement Eternal Arcadia. Ce RPG est une pure merveille: il a été testé le mois dernier en version import et a bluffé tous ceux qui l'ont vu. Il est très attendu à la rédaction et devrait, j'espère, arriver prochainement en version officielle. 7/Black & White est toujours en développement. On l'attend pour l'année prochaine.

REMY FA SOL

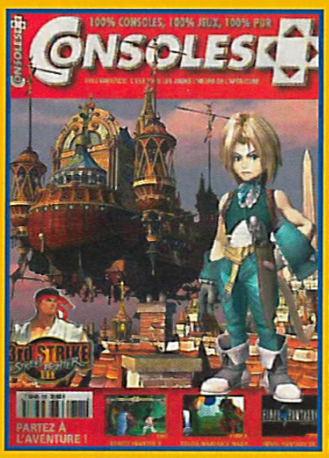
Q *Rémy tient à nous dire bravo pour notre dossier sur la Game Cube et la Gameboy Advance. Il a aussi quelques questions à me poser: "1/ Y aura-t-il un NHL 2000 ou 2001 sur Nintendo 64 ou bien sur Game Cube? 2/ A quand la sortie de Zelda Majora's Mask? 3/Quand Eternal Darkness sort-il en France? 4/Pourquoi Perfect Dark a-t-il eu une note inférieure à GoldenEye?"*

R Salut kéké. 1/Comme tu le sais, Electronic Arts, depuis une demi-douzaine d'années, propose une fois par an (parfois plus même), une mise à jour de son catalogue de simulations sportives: foot, hockey, basket... Cependant,



ALEXANDRE MANCER, 08 CHARLEVILLE-MÉZIERES.

DANS LES ARDENNES, ON FAIT TOUT PÉTER!



THIBAULT SIAMER-CAMINADE, 91 BRUNOY.

VISITEZ SON SITE INTERNET: WWW.MULTIMANIA.COM/THIBCORP

ADRIEN RICA, 44 NANTES.

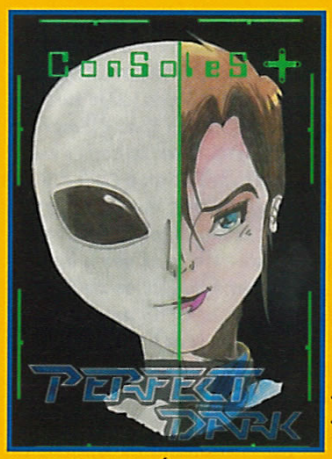
LE 151E POKÉMON, C'EST LE FACTEUR!

CAROLINE HIRBEC, 41 LA CHAUSSÉE-SAINT-VICTOR.

VOILÀ QUI VA CLOUER L'HIRBEC À PAS MAL DE MONDE.

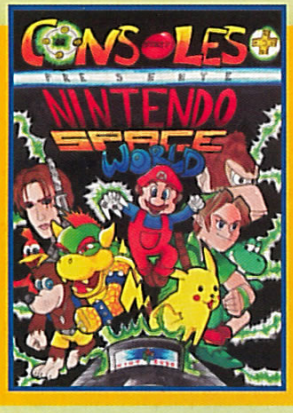
ARJAL ABDELLA, 92 GENNEVILLIERS.

ARJAL, ROI DE LA BASTON!



FRÉDÉRIC LEMAITRE, 75 PARIS.

A CHOISIR, JE PRÉFERE EMBRASSER JOANNA DARK!



PRIX D'EDDY KACE

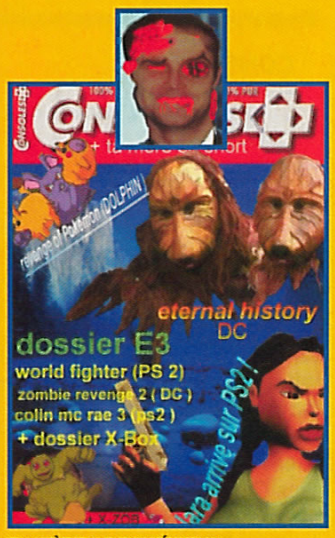
Tout l'univers de Nintendo (ou presque) sur une seule couverture... il fallait le faire. Amaury Thuyn, un p'tit gars de Tourcoing, dans le Nord, l'a fait et recevra pour la peine le prochain Consoles+ dédicacé par toute la rédaction. Et pan! plein d'autographes dans la tronche.

cette année, la N64 n'a pas eu droit à sa cuvée 2000. Ce qui laisse à penser que ces jeux de sport devraient être adaptés sur la prochaine console de Nintendo. 2/ Le jeu devrait être disponible dans les magasins à l'heure où tu lis ces lignes. 3/ Pas de nouvelles de ce jeu. Il est toujours en développement et devrait sortir au début de l'année prochaine. 4/ Vous êtes nombreux à me poser cette question. Disons qu'entre le test de GoldenEye et celui de Perfect Dark, Consoles+ a revu à la baisse sa notation. Voilà pourquoi Perfect Dark a été moins bien noté que GoldenEye. Le jeu n'est pas moins bon, rassure-toi. Ils sont tous deux excellents.

NAROUL NABIL

***Q** Nabil, un lecteur de Nancy, se pose quelques questions: "1/Quel sera le prix réel de la Game Cube? Dans votre numéro 105, vous parlez d'un prix situé aux alentours de 780 francs, alors que dans les autres magazines, on parle de 2000 francs environ. Nous sommes loin du prix attractif promis par Nintendo! 2/Je suis un fan de Dragon Ball Z, et j'aimerais savoir s'il y aura un épisode de cette série sur la Game Cube? Je suis certain qu'il ferait un carton! 3/Je voudrais savoir si la Game Cube sera vendue avec une démo ou pas. 4/Aura-t-elle un lecteur de DVD-Rom? 5/Penses-tu qu'un épisode de Killer Instinct sera proposé avec la console? 6/ As-tu une idée du prix de vente des jeux?"*

R Salut kéké. 1/ Difficile de te donner le prix exact de la Game Cube. Tu sais, tant que la console n'est pas en vente, il est impossible de connaître son prix définitif. Alors, chaque magazine fait ses petits calculs et donne sa propre estimation. On sait que Nintendo a annoncé un prix très attractif de la Game Cube, ce qui nous laisse envisager un prix de vente inférieur ou égal à 1 500 francs. Je pense que nous ne sommes pas loin de la vérité. 2/ La série s'est arrêtée au Japon depuis pas mal de temps et pas un jeu n'est sorti depuis. A mon avis, il y a peu de chance de voir arriver un nouvel épisode de Dragon Ball Z sur quelque console que ce soit. 3/ C'est envisageable en effet: la console étant équipée d'un lecteur de CD, on peut tout à fait penser qu'elle sera livrée avec une démo. Cependant, rien n'est certain. 4/ La Game Cube disposera d'un lecteur DVD-Rom particulier: un format propriétaire de 8 cm, une première dans le genre. Cependant, et pour la première fois de son histoire, Nintendo a vendu une licence exclusive à Matsushita pour fabriquer une console identique à la Game Cube et équipé d'un lecteur de DVD-Vidéo! Il y aura, au Japon tout du moins, deux modèles de Game Cube: l'un fabriqué par Nintendo avec un lecteur DVD-Rom 8 cm et l'autre, par Matsushita, avec un lecteur DVD-vidéo/DVD-Rom. Passionnant, non? 5/ Il n'y a pas eu de nouveau Killer Instinct dans les salles d'arcade. Je doute donc que Nintendo propose ce jeu sur sa prochaine console. 6/ Non, hélas! J'espère simplement qu'ils seront moins chers que les premiers jeux N64 qui tournaient autour de 450 francs. Avec le DVD-Rom, on est en droit d'espérer des jeux à 350 francs.



LAURENT BROISSART, 60 ANSAUVILLIERS.

TA MÈRE LE POKÉMON!

RAPHAEL PENCHENAT, 62 MONCLAR DE QUERCY.

HEY! LA GAME CUBE C'EST PAS LA XBOX...

STEPHAN BOURGEOIS, 95 MERY SUR OISE.

ZELDA FAIT TOUJOURS PARLER D'ELLE.

STEVEN BOUALI, 73 CREST-VOLAND.

METROID SUR GAME CUBE? AH LES BOUALI!

N'OUBLIEZ PAS

- d'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine, à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à des images de synthèse réalisées avec un ZX81. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur (en robe de chambre). Autre chose: je ne peux pas publier les dessins trop grands, pass'que après c'est trop pas possible de les reproduire;
- que vous pouvez m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par e-mail; attention, à l'adresse: nicolas.gavet@emapfrance.com
Seul un enregistrement aux formats Jpeg, Tiff ou Pict est autorisé pour que l'on puisse publier vos dessins. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- que Niiico (un ami des SR) est chargé, entre deux roupillons, de me passer les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai comme au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante: nicolas.gavet@emapfrance.com
- que si vous désirez que je passe vos adresses -mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées à ce feignant de Niiico.

Qui m'a piqué mon TÉLÉ POCHE ?

www.telepoche.fr

PAPA pour la sélection sport, ou les programmes du câble et du satellite ? **MAMAN** pour son horoscope, ses recettes ou pour les rubriques pratiques ? **MAMIE** pour ses mots fléchés et l'actualité des spectacles ? **LÉO** pour son Télé Pok, les nouveautés sur les séries ou pour les stars du hit ?...

TÉLÉ POCHE

TOUTE LA FAMILLE LE MET DANS SA POCHE.

AVIS DE TEMPÊTE Photo : Colin THOMAS - Photo de couverture : D.R.

THOMAS STICOTTE

Q *Thomas a une grande décision à prendre: "Cher Consoles+, j'ai une décision de la plus haute importance à prendre. Quelle machine faut-il acheter: la Game Cube, la Game Boy Advance, la XBOX ou la Playstation 2? Vous devez-vous dire,* **"encore un kéké qui se demande quelle est la console la plus puissante?"** *Eh bien non! Je sais que la Playstation2 a une faible mémoire vidéo, je sais que la Game Cube sera trois fois moins chère que la PS2 et que les programmeurs préfèrent la Game Cube. Bref, j'en arrive aux questions. 1/Ne penses-tu pas que la XBOX serait un achat inutile étant donné que je possède un PC puissant? 2/J'ai un doute! J'ai envie de jouer à Final Fantasy IX, or ma Playstation est cassée et je n'ai pas envie de claquer 500 balles dans des réparations. Je suis donc tenté par la Playstation 2... Que dois-je faire? 3/ Ma question va peut-être te paraître ridicule. Penses-tu qu'il y ait une chance, même infime, de jouer à Final Fantasy IX sur Game Cube? 4/Je change de sujet pour te parler de la Gameboy Color. As-tu des infos sur la trilogie Zelda? 5/Une autre hésitation: la Gameboy Advance, indispensable ou non?"*

R Salut kéké. Avant de te répondre, je dois préciser que tu n'es pas le seul à te demander quelle console acheter en cette fin d'année. Je crois que le problème, comme tu le soulignes, n'est pas une question de puissance. Il faut choisir sa console par rapport aux jeux proposés à sa sortie ou dans les mois à venir. Réfléchis aussi au rapport qualité/prix, à ce que t'apporte cette console, et surtout ne tire pas de plans sur la comète. Compare les consoles disponibles, et pas celles qui sortiront dans 8 mois! Car sinon, tu ne t'achèteras plus de console, tu seras toujours en train d'attendre la prochaine bécane. Si tu suis mes conseils, la réponse à ta question te sautera vite aux yeux. 1/C'est une bonne question. A vrai dire, la XBOX sera basée sur l'architecture d'un PC. Donc, si tu as déjà un PC, c'est vrai qu'elle peut faire doublon. Par contre, tous les problèmes que tu rencontres avec ton PC (plantage à répétition, écran bleu...) seront oubliés sur la XBOX. Car, en fait, qu'est-ce qui fait qu'un PC plante tout le temps? C'est la trop grande diversité entre les cartes vidéo, les cartes mères, les disques durs, les scanners, les imprimantes... Le fait d'avoir une console avec des composants uniformes va régler définitivement ces problèmes, en facilitant la vie des programmeurs et en évitant aux joueurs de perdre tous leurs cheveux comme notre pauvre Niiico! Donc, pour répondre à ta question, la XBOX sera à mon avis un bon complément au PC: fiable et stable! 2/Alors là, la réponse est très simple: si tu lis Consoles+ régulièrement, tu dois savoir que les jeux PS1 sont compatibles avec la PS2. Donc, si ta PS est fichue, achète une PS2 (si tu en trouves une!) avec le jeu Final Fantasy IX et le tour est joué! 3/Nintendo n'a pas supporté de voir Square partir chez son concurrent Sony. Nintendo est très dur en affaires, et je ne suis pas sûr qu'un nouvel épisode de Final Fantasy sorte sur Game Cube. Si tel est le cas, cela se fera certainement sous forme d'une licence exclusive. Donc pas de Final Fantasy IX, X ou XI sur Game Cube (ces épisodes sont prévus sur PS2). Peut-être le XII? Qui sait? 4/Aux dernières nouvelles, le premier épisode de la nouvelle trilogie Zelda sur Gameboy Color devrait sortir à Noël au Japon et donc au premier trimestre 2001 en France. 5/ Beaucoup de personnes possèdent une Gameboy Color et une autre machine. C'est un excellent complément de jeu, qui se trimballe partout. Je dirai la même chose de la Gameboy Advance...

OH LA!

Q *Mr Oh, un type qui ne connaît pas de bas, me demande: "1/ Pour commencer, lorsqu'on parle de polygones qui composent la structure des personnages, des objets ou des décors d'un jeu en 3D, jusqu'à combien de côtés ces polygones peuvent-ils avoir? 2/Sega a-t-il l'intention de sortir une nouvelle console portable? 3/Penses-tu que les 4 Mo de mémoire vidéo de la Playstation 2 soient un frein irréversible à toute production de jeux fantastiques sur cette machine? 4/Avec la capacité de stockage des CD-Rom, GD-Rom et autres DVD-Rom, pourquoi Sega ne rachèterait-il pas la licence de vieux jeux d'arcade? Une fois remis au goût du jour, ils pourraient très bien se vendre... 5/A quand le flot de jeux annoncés sur Dreamcast: Kingpin, Max Payne...? 6/Je possède une Dreamcast et un bon PC. Que me manque-t-il pour émuler des jeux 8 bits et 16 bits (Atari ST, Amstrad 6128...)?"*

R Salut kéké. 1/ Aïe! Je n'ai pas les compétences pour te répondre. Tout ce que je sais sur ces polygones, c'est que leur nombre augmente avec la puissance des consoles. Par exemple, les voitures des 24H du Mans sur Dreamcast (une petite merveille, soit dit en passant) disposent toutes de 2000 polygones texturés. Et elles sont vraiment impressionnantes à regarder. Maintenant, te dire combien de côtés ces polygones ont, c'est une autre paire de manches! 2/ A mon avis, Sega a d'autres chats à fouetter et ne pense pas sortir de nouvelle console pour l'instant. Le constructeur doit d'abord s'occuper de la Dreamcast avant tout. 3/ Tu as raison: la faible mémoire vidéo de la PS2 pose un problème aux programmeurs. On ne fait pas avec 4 Mo de mémoire vidéo autant de choses qu'avec 8 Mo (comme sur Dreamcast, par exemple). Sortir des jeux graphiquement réussis demande de gros efforts. Or, on le sait, la PS2 est une console peu évidente à programmer. C'est ce qui explique, à l'heure actuelle, le peu de jeux de qualité sur cette machine. 4/Namco nous a déjà fait le coup en proposant plusieurs compilations de ses vieux jeux d'arcade sur PS. Virgin a fait de même avec les jeux de Capcom. D'autres encore, comme Hasbro, par exemple, ont sorti des nouvelles versions de Frogger, Centipede ou même de l'ancêtre des jeux vidéo, Pong, sans trop de succès. Cependant, il faut constater que depuis quelque temps, on voit arriver sur le marché de vieux jeux des années 80 remis au goût du jour. Dernier en date, le très réussi Ms Pac-Man sur PS. Tout en gardant le principe de base du jeu, Namco est parvenu à décliner le genre pour en faire un très bon produit. Niiico et AHL sont comme des fous avec! 5/ Je n'ai plus de nouvelle de ces jeux depuis longtemps. C'est bien dommage d'ailleurs! 6/ Si tu as un PC, tu trouveras tous les émulateurs que tu veux sur le site Internet suivant: http://www.vg-network.com/ Toutes les consoles 8 et 16 bits de tes rêves ont leur émulateur sur ce site. Un vrai bonheur! Autre bonne nouvelle: il existe différents émulateurs de console pour Dreamcast! Nous avons vu un émulateur de jeux d'arcade (Phoenix et d'autres jeux de cette époque), un Gameboy Color, un Super Nintendo et un autre encore pour le ZX Spectrum. Ces versions sont encore en développement et ne fonctionnent pas toutes correctement. Leurs mises à jour sont quasi hebdomadaires.

CHER BOMBOY

Q *Un lecteur déçu m'écrit: "Cher Bomboy, je suis déçu! Il y a longtemps, je t'ai écrit et tu ne m'as pas répondu. Voici donc mes nouvelles questions. 1/Sais-tu combien coûtera la Game Cube et quand elle sortira en France? 2/Plus tard, je voudrai être informaticien. Pourrais-tu me dire quelles études je dois suivre? 3/Est-ce que j'ai raison de vendre actuellement ma Nintendo 64, sachant que j'attends la sortie de la Game Cube? 4/Peux-tu demander à Switch de me trouver des codes pour Ridge Racer 64 (question de vie ou de mort)?"*

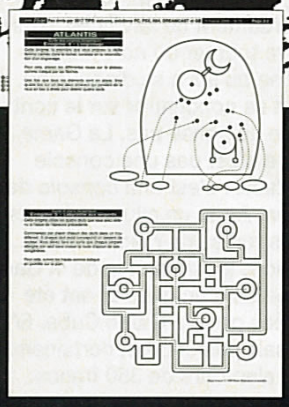
R Salut kéké. 1/ Même si je ne t'ai pas répondu la première fois, tu dois savoir maintenant que le prix de la console n'est pas encore fixé (on parle de 1500 francs) et que sa sortie en France se ferait

SOLUTIONS / PLANS

À LA DEMANDE PAR FAX OU COURRIER ?

3617 TIPS !

Notre carte de Final Fantasy VIII™ est longtemps restée exclusive ! Celles de FF VIII et IX sont aussi disponibles.



Objectivement, certaines énigmes sont tordues, non ? Mais avec **3617 TIPS**, c'est nettement plus clair, non ?

Vous pouvez recevoir par fax ou courrier toutes nos astuces, solutions et guides. Recevoir une solution complète vous demandera seulement quelques minutes de connexion, et vous pourrez la consultez gratuitement aussi souvent que vous le voulez !

3617 TIPS a publié immédiatement la carte de Baldur's Gate™, absente de la version française du jeu.

COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant 14h.

3617 TIPS

Demandez sur minitel, recevez par FAX ou COURRIER

08366884 77

Par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

3615 TIPS

Par MINITEL

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. PC et Consoles.

Pixtel 3615, 083668 : 2,21F/MN. 3617 : 5,53F/MN. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*

* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

peut-être à l'automne prochain. Certains parlent même de 2002!!! Aïe aïe aïe! 2/ Les études? Qu'est- ce que c'est? Le plus simple serait que tu te renseignes dans ton lycée pour ce genre de question. 3/ Non! Qu'est-ce que tu vas faire sans console pendant 9 mois? Garde ta N64 et éclate-toi en attendant la Game Cube. 4/ Je vais lui demander, mais je ne suis pas certain qu'il puisse faire quelque chose pour toi...

TOMMY LIT JONES

Q *Tommy, un lecteur du Nord, me demande: "1/ Peux-tu me donner l'adresse de Nintendo France? 2/ Peux-tu m'arranger un coup avec Gia? 3/ Quand sortent les nouvelles bombes de Nintendo: la Game Cube et la Gameboy Advance? A quels prix? Quelles sont tes impressions sur ces deux consoles? 4/ Burp!"*

R Salut kéké. 1/ Pas de problème, voici l'adresse: Nintendo France. 3, rue de l'industrie. 95310 Saint-Ouen l'Aumone. Téléphone du standard: 01-34-35-46-00. Merci qui? 2/ Tu préfères que je t'arrange un coup de pompe dans ta tête ou dans tes fesses? 3/ La Gameboy Advance est attendue pour le 21 mars prochain au Japon (juillet 2001 pour l'Europe et les Etats-Unis). La Game Cube, quant à elle, devrait sortir au mois de juillet 2001 au Japon, donc en automne 2001 en Europe. Be patient my friend! Mes impressions sont pour l'instant excellentes, comme tous ceux qui ont vu la présentation de ces consoles au Japon l'été dernier. 4/ Si tu comptes séduire Gia comme ça...

BÉBER CREUSOT

Q *Bertrand, un lecteur du Creusot, me pose les questions suivantes: "1/ La Game Boy Advance sera-t-elle aussi puissante que la Playstation? 2/ Mario Kart sur Game Boy Advance sera-t-il le même que sur Nintendo 64? 3/ Dans Pokémon cristal, est-ce qu'il y aura de nouveaux Pokémon ou bien seront-ils les mêmes que dans les versions or et argent? 4/ De moins en moins de jeux sortent sur Nintendo 64. Pourquoi? 5/ Pourquoi aucun jeu Playstation 2 n'a-t-il été testé dans le dernier numéro?"*

R Salut kéké. 1/ Je ne le pense pas, mais on s'en rapproche en tout cas. Les premiers jeux montrés sont très convaincants. 2/ Si le principe reste le même, les circuits sont différents. 3/ Je pense qu'il y aura de nouveaux personnages dans cette version de Pokémon. Maintenant, te dire lesquels, impossible tant qu'on n'y a pas joué! 4/ Parce que les éditeurs développent sur PS, PS2, DC et GBC tout simplement. Il reste encore de gros jeux Nintendo et Rare à venir sur la N64, mais très peu de titres d'autres éditeurs... 5/ Parce qu'aucun jeu PS2 n'était sorti le mois dernier.

MÉGA BOSS

Q *Remi Laubel megaboss@skymail.fr se pose des tas de questions: "1/ Quel est pour vous la meilleure console? 2/ Combien coûtera la Game Cube? 3/ Quelle sera sa mémoire vidéo? 4/ Est-ce qu'il y aura un adaptateur pour la brancher sur un allume-cigares? 5/ Sera-t-elle compatible avec les manettes Nintendo 64? 6/ Combien coûteront les jeux Game Cube? 7/ Sur la Game Boy Advance, que signifie "compatible Network"? 8/ Y aura-t-il un Zelda, un Perfect Dark ou un Metal Gear Solid sur la Gameboy Advance? 9/ Pourra-t-elle faire des jeux en 3D? 10/ Les images de synthèse de la Gameboy Advance seront-elles aussi belles que sur Playstation? 11/ Les câbles link Gameboy et Gameboy Color sont-ils compatibles avec la Gameboy Advance? 12/ Quand aura lieu le prochain salon de l'E3?"*

R Salut kéké! Je le crois pas: 12 questions d'un coup! Heureusement, j'ai déjà répondu à la moitié d'entre elles, ça va donc aller vite. 1/ J'ai des préférences, mais ne compte pas sur moi pour te les dire. 2/ Je l'ai déjà dit: environ 1500 francs. 3/ J'ai posé la question à notre correspondant au Japon, Kagotani san. Voici ce qu'il m'a répondu: la Game Cube diffère totalement des précédentes architectures. Une partie de la mémoire est unifiée, dont une majorité dans le 1T-SRam, Ram tenant sur un seul transistor (un chip, quoi!). Le reste est distribué en différentes mémoires-caches: 2 Mo pour les textures, 2 autres pour le taux d'images par seconde, etc. Pour simplifier les choses, disons qu'on a une mémoire principale de 24 Mo et 16 Mo pour le graphisme et l'animation. Ce qui est énorme et bien supérieur à ce qui se fait actuellement. Enfin, il y a une multitude de mémoires-caches supplémentaires dans le microprocesseur principal. Bref, à tous les niveaux de la conception d'un jeu, le développeur se fiche éperdument de savoir en gros si ça va tourner ou non. Avec le cache qu'il a à sa disposition, il peut se concentrer sur le contenu. 4/ Je ne pense pas. La Game Cube n'est pas une console portable: c'est une console de salon. As-tu un allume-cigares dans ton salon? Non? alors... 5/ Non: les manettes de la Game Cube sont uniques et ont été créées pour la Game Cube. 6/ Je ne sais pas encore, certainement aux alentours de 350 francs. 7/ Compatible Network signifie que le jeu fonctionne en réseau. 8/ Il y aura certainement un épisode de Zelda sur Gameboy Advance. Par contre, je n'ai aucune information sur un éventuel Perfect Dark sur cette console. C'est certain, il y aura un Metal Gear Solid sur Gameboy Advance. 9/ Oui. Comme c'est une 32 bits, elle peut faire tourner des jeux en 3D. 10/ Je ne pense pas, car la palette graphique de la Gameboy Advance n'est que de 32 000 couleurs. Cependant, l'écran étant petit, les images de synthèse peuvent être magnifiques. 11/ Je ne sais pas. N'ayant pas encore eu de Gameboy Advance entre les mains pour faire le test, je ne peux pas te répondre. Je le saurai en mars 2001. 12/ Le prochain salon de l'E3 aura lieu aux Etats-Unis en mai 2001, mais je ne sais pas encore s'il se tiendra à Los Angeles ou bien à Atlanta. De fortes rumeurs prétendent que le salon se tiendra cette fois-ci à Las Vegas. Wait and see...

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ
43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél.: 01 41 86 16 00
Fax rédaction: 01 41 86 17 67
Fax pub: 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Stéphanie Sautreau (16 72)
Chefs de rubrique
Nicolas Gavet (Niico)
Gia-Dinh To (Gia)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher (premier SR)
Maquette
Virginie Auvertin,
Isabelle Lacombe,
Olivier Mourgeon (premier maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Bomboy, Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch), Karim Lazla (Kael), Julien Frainaud (Zano), Nicolas Kruszewski (Arioch), Tiburce, *SR :* Nathalie Reuiller, Babeth Lê, Cyrille Baudin, Laurent Cyssau

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directeur de clientèle
Nicolas Boulange (18 39)
Chef de publicité
Sophie Bazin (16 32)
Fax: 01 41 86 16 92
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)
Maquette marketing
Denis Berthier

FABRICATION
Chef de fabrication
Roger Gros-Jean (29 17)

SERVICE ABONNEMENTS
Tél.: 01 64 81 20 23
France: 1 an (12 numéros): 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique: 1 an (12 numéros) : 457 F
(tarifs avion: nous consulter)
Belgique: 1 fois un an (12 numéros): 3333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant: EMAP ALPHA. Siège social: 19-21 rue Emile-Duclaux, 92150 Suresnes. Société anonyme. **P-DG:** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Principal actionnaire:** EMAP FRANCE. **Propriétaire:** EM-IMAGES. **P-DG et directeur de la publication:** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Directeur délégué:** Marc Auburtin. **Directeur d'édition pôle:** Vincent Cousin. **Directeur du marketing:** Roland Claverie. **Responsable administratif et financier:** Patricia Faggiano. **N° de commission paritaire: 0405 K73201.** **Dépôt légal:** novembre 2000. **Photogravure:** Key Graphic, PPDL. **Imprimerie:** Imaye, Laval (53). **Distribution:** Transport Presse. **EMAP DIFFUSION. Directeur du département:** Jean-Charles Guérault. **Directeur adjoint:** Dominique Redon. Réservé aux dépositaires de presse: modifications de service et réassorts: 19-21, rue Emile-Duclaux 92284 Suresnes Cedex. Tél.: 01-41-33-50-01. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.

DIFFUSION CONTRÔLE OJD 1999

McLaren

Les marques et logos utilisés sont déposés et restent propriété de leurs entreprises respectives.

LE VOLANT OFFICIEL

PARTEZ EN POLE POSITION

DIRECTION, ACCÉLÉRATION ET FREINAGE PROGRESSIFS

PC
PS - PS2
DC

- Modèle présenté : version pour PlayStation 1 & 2™
- Volant et pédalier vibrants
- Volant et pédalier progressifs
- Réglages hauteur et inclinaison
- Module boîte 4 vitesses + frein à main
- Conduite haute précision Negcon
- Entièrement programmable
- Mode "Kart" (sans appui)
- Versions PC et Dreamcast™ prochainement disponibles

Cyber GUN

McLaren

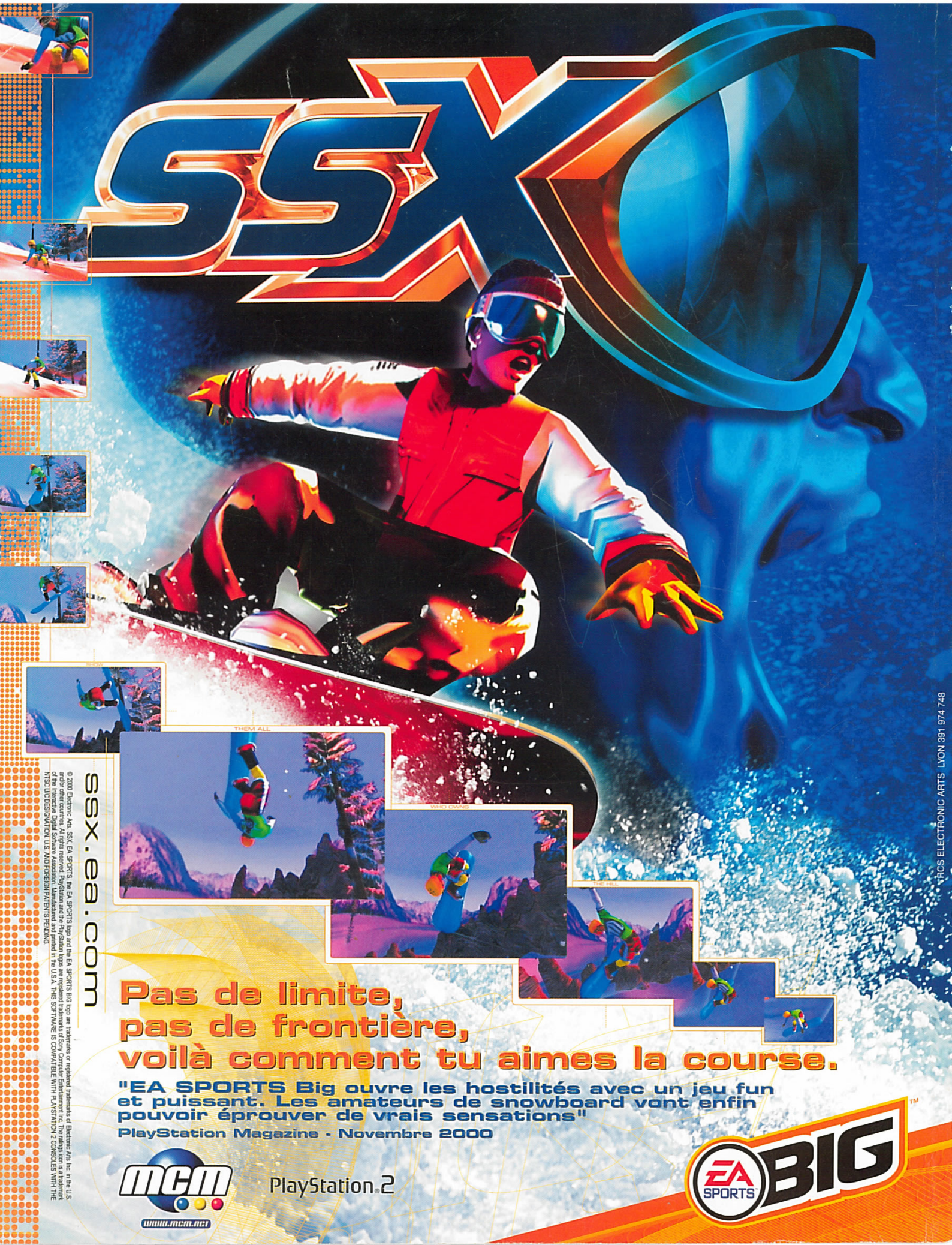
SKREAM

www.3psa.com

Pour recevoir la documentation sur le volant McLaren, sa fiche technique et son banc d'essai, retournez le coupon ci-dessous dûment complété, soit par fax au 01 69 11 71 01, soit par e.mail : cybergun@3psa.com, soit par courrier à 3P SA, Service Consommateurs, BP 87, 91072 Bondoufle Cedex.
Ou appelez tout simplement le 01 69 11 71 11. **Les 100 premières réponses recevront en cadeau une magnifique paire de lunettes solaires American Eagle®.** (C+107)

Nom : ..... Prénom : ..... e.mail : ..... Tél : .....
Adresse : ..... Code Postal : ..... Ville : .....

PROFESSIONNELS, FAITES-VOUS CONNAÎTRE AU : 01 69 11 71 14
VOTRE MAGASIN AUSSI MÉRITE DE FIGURER DANS LE RÉSEAU McLAREN FRANCE



ssx.ea.com

© 2000 Electronic Arts. SSX, EA SPORTS, the EA SPORTS logo and the EA SPORTS BIG logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Manufactured and printed in the U.S.A. THIS SOFTWARE IS COMPATIBLE WITH PLAYSTATION 2 CONSOLES WITH THE NTSC U/C DESIGNATION. U.S. AND FOREIGN PATENTS PENDING.

**Pas de limite,
pas de frontière,
voilà comment tu aimes la course.**

"EA SPORTS Big ouvre les hostilités avec un jeu fun et puissant. Les amateurs de snowboard vont enfin pouvoir éprouver de vrais sensations"
PlayStation Magazine - Novembre 2000

MCM
www.mcm.net

PlayStation 2

EA SPORTS BIG™

RCS ELECTRONIC ARTS LYON 391 974 748